Dal volto di Medusa, oscillante tra l'orrore del terrifico e il ridicolo del grottesco, emana lo sguardo che l'indistinto, il caotico, la morte, l'abisso restituiscono al tentativo umano di circoscriverli.

Testi e opere di Marco Benoît Carbone, Mark Blessed, Francesca Coraglia, Sergio Padovani, Osvaldo Duilio Rossi, Paolo Ruffino, Francesca Salsi, Moreno Tiziani, Marco Teti. Con schede critiche su Roger Caillois e Jean-Pierre Vernant e una belligeranza a cinque teste sull'informe editoriale nel sistema dell'utile.

Indice

GORGÒN ~ Rivista di cultura polimorfa ~ WWW.GORGONMAGAZINE.COM ~ TESTATA NON PROFIT ONLINE E MONOGRAFICA TRIMESTRALE.
ISSN 2036-8267 (STAMPA), 2036-8259 (ONLINE) ~ REG. TRIB. BOLOGNA 7990, 27/08/09 ~ **Direttore Responsabile:** Marco Benoît Carbone.
Un progetto di **SABBATICA ~ Associazione culturale ~** WWW.SABBATICA.ORG ~ ISCR. REG. ASS. BOLOGNA 01/07/2009.
Ideazione, realizzazione, editing: Marco Benoît Carbone ~ **Comitato di redazione:** Marco Teti, Moreno Tiziani, Myriam Totaro.
Composizione in Centaur MT, *Arrighi*, GFS Didot. **Loghi ofidici e lettering originale** di Mark Blessed. **Logo** da l'*Acéphale* di G. Bataille.

Gorgòn α (I) ~ *Lo sguardo di Medusa* ~ II **ed. riveduta e aggiornata ~ Mabon** (LUGLIO-SETTEMBRE) 2009 ~ (I ED., LUGHNASADH 2007).
La collaborazione è a titolo volontario e gratuito. HANNO COLLABORATO A *Gorgòn* α ~ *Lo sguardo di Medusa:* Marco Benoît Carbone, Mark Blessed, Marinella Bonaffini, Francesca Coraglia, Sergio Padovani, Osvaldo Duilio Rossi, Paolo Ruffino, Francesca Salsi, Moreno Tiziani, Marco Teti.

Manifesto

GORGÒN è un monstrum mutevole e itinerante.

GORGÒN è una vertigine che cancella ogni confine.

GORGÒN è una calata nell'abisso in un'esegesi tentacolare.

GORGÒN è uno sguardo altro, plurimo e nessuno.

GORGÒN è uno specchio del disastro che moltiplica e deforma.

GORGÒN è un terremoto che lacera ed inghiotte.

GORGÒN è il complotto del valore contro il sapere.

GORGÒN è il ponte dalla volontà di conoscenza alla volontà di potenza.

GORGÒN è l'immaginazione che si fa vita leggendaria.

*GORGÒN è l'*ilinx *vorticosa che danza nel mulinello.*

GORGÒN è il contagio vertiginoso della festività epidemica.

GORGÒN è l'effervescenza dello scatenamento collettivo.

GORGÒN è comunione proteiforme, genealogia labirintica.

GORGÒN è femmina e maschio, uomo, bestia e dio.

GORGÒN veglia tra uranico e ctonio in un mezzogiorno terribile.

Strategie della vertigine

Vogliamo che GORGÒN si contorca intorno all'uomo, alla natura, all'arte, al significato. Vogliamo che il sentire, il sapere e il creare rientrino in circolo. Vogliamo che GORGÒN porti il conflitto sui confini dei linguaggi, delle conoscenze, delle forme di espressione.

Vogliamo riaffondare alle origini dei recinti che frammentano i nostri pensieri. Vogliamo fare a meno delle specializzazioni ipertrofiche dei saperi, contestare gli utilissimi monoloqui di questo o quel linguaggio.

Vogliamo comprendere da punti di vista contrastanti gli equilibri punteggiati e gli sbalzi della conoscenza, il proliferare delle sensazioni, il momento in cui forme, sostanze, linguaggi, schemi, visioni e rappresentazioni del mondo e della vita nascono e muoiono.

Vogliamo liberare il potenziale polemico di tutte le forme di pensiero ed espressione che si pensano a torto incompatibili, o conciliabili solo per accostamento, per sguardo impressionistico, per distinguo.

Vogliamo scatenare le forme di pensiero che sono state allevate come specie isolate e infeconde e nutrite in anguste gabbiette sigillate, e poi messe in fila e somministrateci al guinzaglio, perchè potessero abbaiare e ringhiare inutilmente l'una contro l'altra.

Vogliamo portare allo scontro le *forme di sentire* che sono regredite a tecniche incolori, che spiegano e raffigurano la vita per compartimenti stagni, che portano a forme di esistenza e sapere avvilenti o monocefale.

Vogliamo riaprire queste gabbiette, riscoprirci in una curiosità collettiva e policefala, trasversale e diagonale. Vogliamo abbracciare le regole e la libertà, le maschere e la vertigine, ricercare un'episteme scientifica e aggressiva, un'esaltazione ludica e lucida, dedicandoci a un'esegesi tentacolare e labirintica, illudendoci in uno spirito oltreumano.

Vogliamo che GORGÒN sia un mostro vorace di prede difficili, da offrire a palati esigenti. Vogliamo scampare alla retorica dei saperi multipli e pronti all'utile, sfuggire alle trappole delle ingenuità olistiche. Vogliamo mettere in campo e in conflitto i saperi, far tirar loro fuori le unghie.

GORGÒN vaga in un *pan* labirintico che è causa ed effetto della sua ricerca. GORGÒN non offre risposte, formula domande tortuose. GORGÒN irride i luoghi fasulli della grandi teorie unificate. GORGÒN scandaglia abissi noti e ancora ignoti.

« ...giù, giù, fino all'Orco, con passo lento! »

Ouverture

Emblema della visione e del proibito, della bellezza e dell'orrore, lo sguardo millenario di Medusa attraversa il mito, la letteratura, l'arte e i saperi, li rifrange, li contamina in una proliferante vertigine.

La seduzione predatoria, la mostruosità ibrida e informe, il processo pietrificante, il potere oscuro della fascinazione, la proliferazione bestiale si agitano come demoni in un mito dalle manifestazioni tentacolari e dal profondo nucleo pulsante.

Dal volto di Medusa, oscillante tra l'orrore del terrifico e il ridicolo del grottesco, emana lo sguardo che l'indistinto, il caotico, la morte, l'abisso restituiscono al tentativo umano di circoscriverli.

Gorgòn si fa uno specchio del disastro e insegue l'agghiacciante volto che le dona il nome: dalla mostruosità del frontone di Artemide alla domesticazione del volto Rondanini; dal fascino della predazione all'impietoso orrore dell'alterità; dal potere pietrificante dello sguardo all'informità nelle coordinate del sapere; dall'inquietudine della bellezza al fascino dell'orrore.

Benvenuto Cellini, *Perseo*, 1545-54, Firenze, Piazza della Signoria, Loggia dei Lanzi

~ Sara Damiani ~

LA BELLEZZA DELL'INCUBO

SPETTRO E IDOLO DELLA GORGONE DALLA MEDUSA RONDANINI ALL'IMPERO VERSACE

La Medusa Rondanini custodita nella gliptoteca di Monaco rappresenta un'efficace testimonianza di come alcune figure siano in grado di sopravvivere attraverso i secoli, scatenando interrogativi sulla loro potenza simbolica e sulla loro capacità di disseminazione.

FIG. 1 ~ La Medusa di Versace.

FIG. 2 ~ *Medusa Rondanini,* copia romana da un originale del V secolo a.C. a opera di Fidia, Monaco, Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek.

FIG. 3 ~ *Gorgoneion,* Statere d'argento della zecca di Neapolis (odierna Kavalla), 500 a.C., Berlino, Staatliche Museen.

Oggi, inscenato su manifesti pubblicitari da modelle con la capigliatura arruffata o fornita di «ali», il volto Rondanini è il nume tutelare che campeggia dietro la passerella colorata e fastosa della *griffe* italiana (FIG. 1).

La «seduzione, un'attrazione fatale», ma anche «il senso della storia, il classicismo»: questi sono i valori che la Medusa Rondanini è chiamata a rappresentare per lo stilista Gianni Versace, quando la elegge a icona della sua creatività negli anni novanta del secolo scorso.

Marchio di stile e opulenza che cattura lo sguardo del consumatore, la Medusa di Versace è dunque un idolo (εἴδολον), feticcio di quel culto delle immagini che caratterizza la nostra epoca e che sembra trovare nel volto Rondanini una delle sue forme più efficaci. Ma qual è l'origine di questa Medusa? Perché la sua effigie è ancora attuale, al punto da essere scelta come emblema privilegiato del fascino?

La Medusa Rondanini, così chiamata dal nome della famiglia che la collezionava (FIG. 2), è la copia romana di un'opera della classicità greca e raffigura quello che molti considerano il primo esempio di *gorgoneion* del «tipo bello»: un volto femminile dall'espressione composta, con ali sulle tempie e due serpenti che si annodano sotto il mento, molto lontano dal ghigno bestiale con cui veniva raffigurata la Gorgone in epoca arcaica (FIG. 3).

La scultura originale è stata realizzata, forse da Fidia, all'incirca nel V-IV secolo a.C., periodo in cui le fonti letterarie introducono una variante nella leggenda mitica, narrando come Perseo decapiti Medusa mentre è addormentata e dunque mentre il suo sguardo pietrificante è reso innocuo dalle palpebre abbassate (E. Phinney, 1971: 452-453). Per questo motivo, nelle rappresentazioni artistiche la gorgone perde la mostruosità iniziale (Medusa è ora osservabile) per diventare la vittima impotente e «*bellissima*», come reciterà Ovidio (*Metamorfosi*, IV:794-795), dell'eroe.

La continuità tra le due diverse, quasi opposte, interpretazioni del personaggio (*testa terrificante/donna seducente*) è garantita da un tema comune: la notte. Le prime testimonianze scritte, risalenti al VII-VI secolo a.C., descrivono Medusa come un pauroso spettro generato dal buio dell'aldilà: Omero la pone a custodia del Regno dei morti (*Odissea*, XI:630-635), Esiodo la colloca «*oltre l'Oceano, ai confini della Notte*» (*Teogonia*, 274-275), mentre per Euripide «*Notte*» e «*Gorgone anguicrinita*» sono sinonimi (*Eracle*, 884).

La gorgone arcaica è un incubo, un fantasma delle tenebre: lo spiega bene Virgilio quando la presenta tra le «*mostruose apparenze*» che affiancano i sogni e le loro immagini illusorie nell'oltretomba pagano (*Eneide*, VI:415-428). Successivamente, come si è visto, le narrazioni riguardanti Medusa raccontano di un'affascinante figura femminile immersa nel sonno, che vela la propria mostruosità dietro gli occhi chiusi, celandola così all'interno (tra i suoi sogni?).

Anche in questo caso però, la notte sembra essere l'unico momento in cui è possibile vedere la gorgone: secondo Pausania, essa «*di notte, fu uccisa a tradimento, e Perseo, che ne ammirava la bellezza anche da morta, ne tagliò la testa e la portò ai Greci, perché la potessero anch'essi ammirare*» (*Guida della Grecia*, II:21.5); per Clemente Alessandrino invece, «*"Gorgonio"* [vuole dire] *la luna per il volto che vi è effigiato*» (*Stromati*, V:49).

Medusa è dunque una creatura della notte: la si può incontrare solamente nelle tenebre, compare tra le ombre degli Inferi o come disco lunare nel buio del cielo; è la visione terribile che affiora negli incubi, pietrificando, oppure è una dormiente che seduce per la sua avvenenza, subendo la morte.

« Il volto Rondanini, mai pienamente decifrato, scandisce epoche diverse dell'immaginario dell'arte occidentale, come sogno o come incubo »

La scultura della Medusa Rondanini, che si colloca cronologicamente al punto di snodo tra la gorgone terribile e la gorgone attraente, si fa carico di tutto questo immaginario «notturno»: la grazia del suo viso inquieta a tal punto da essere associata alla morte, la sua bellezza è così misteriosa e arcana da non poter essere riprodotta.

J. W. Goethe, che nel 1786 ha il merito di riportare all'attenzione degli studiosi questa maschera marmorea, legge per esempio nel suo volto «*nobilmente bello* [...] *la rigidezza angosciosa della morte* [...] *espressa con indicibile potenza*», sottolineando come le copie non riescano a ricalcarne il fascino (1948, vol. I:177); allo stesso modo, dopo aver ricordato l'«*esistenza spettrale*» della gorgone nell'aldilà greco, lo storico dell'arte ottocentesco Adolf Furtwängler (1895:161) esalta «*il carattere spirituale*» della Medusa Rondanini, impossibile da imitare, malgrado il suo schema figurativo si ritrovi in numerosi altri *gorgoneia*.

FIG. 4 ~ Sarcofago, Instanbul, Museo archeologico.

FIG. 5 ~ Lorenzo Lotto, *Allegoria della Virtù e del Vizio*, 1505, Washington, National Gallery of Art.

FIG. 6 ~ George Frederic Watts, *Medusa*, gesso (a sinistra) e alabastro (a destra), 1843-47, Compton (Surrey), Watts Gallery.

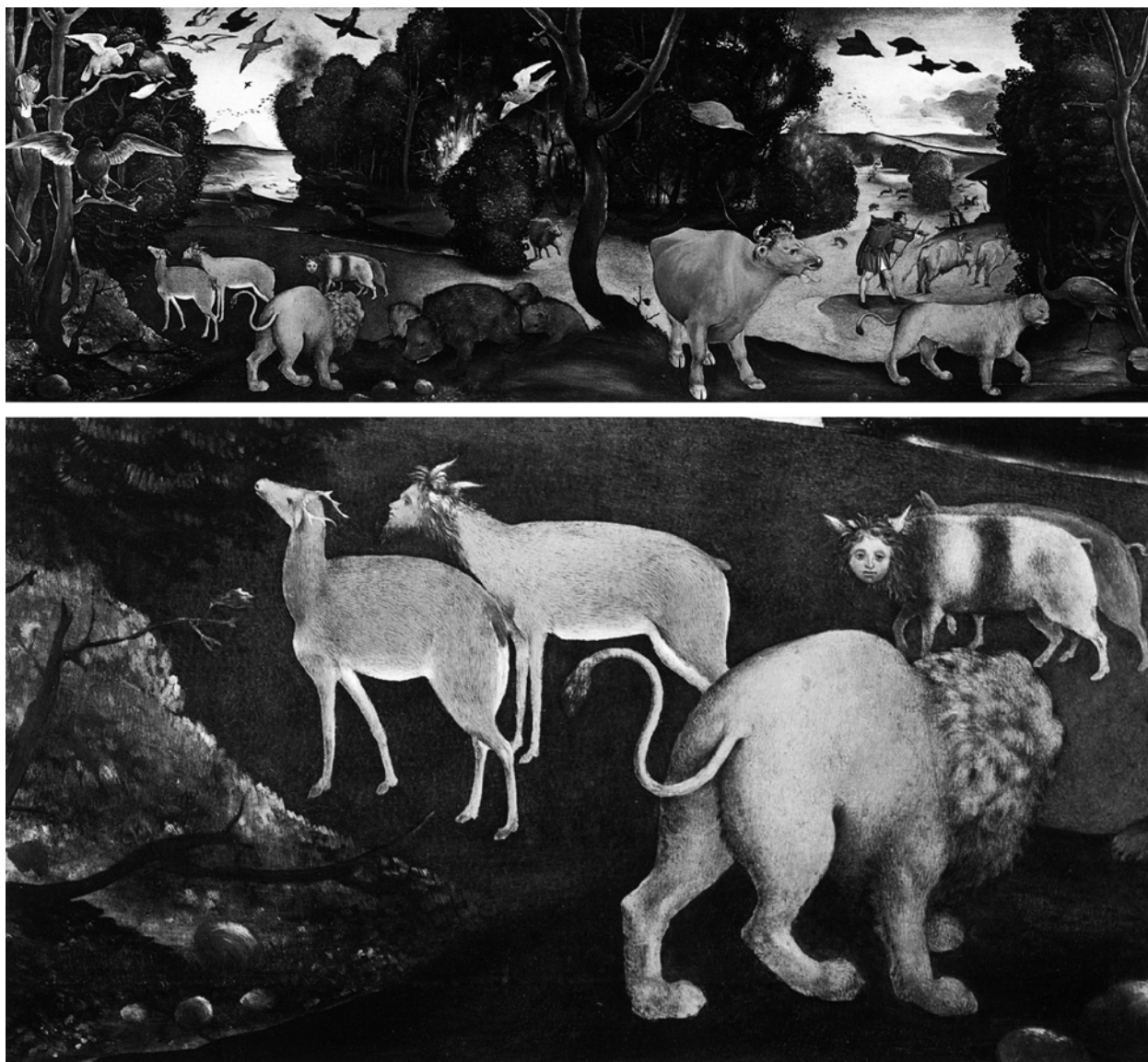



FIG. 7 ~ Piero di Cosimo, *L'incendio della foresta*, 1500 *ca.*, Oxford, Ashmolean Museum.

È proprio questa «*esistenza spettrale (spirituale)*», questa sua componente oscura ed enigmatica, a definire la fortuna della Medusa Rondanini in ambito figurativo: il suo volto, dalla simbologia mai pienamente decifrata, scandisce l'immaginario di epoche diverse, riaffiorando allo sguardo in contesti inaspettati e molto distanti tra loro quasi fosse una sorta di incubo/sogno che percorre l'arte occidentale.

Per i romani, l'effigie Rondanini visualizza l'aldilà: la scolpiscono soprattutto su sarcofagi e urne (FIG. 4), interpretandola come un emblema della vita ultraterrena del defunto, come un augurio di rigenerazione e di protezione contro il male. Anche se si attenua la sua connotazione demonica, questa Medusa è associata, come già in Grecia, al regno delle ombre e dei fantasmi. È l'immagine di qualcosa di cui non si ha esperienza e che si può conoscere solo dopo la morte.

Proprio per il fatto di essere un fantasma, e cioè un'apparenza illusoria creata dall'immaginazione pagana (un idolo), il volto Rondanini scompare totalmente dall'iconografia sacra del Medioevo, andando a raggiungere tutta quella schiera di figure che devono essere censurate perché espressioni diaboliche del peccato.

Nel primo cristianesimo, la Medusa Rondanini diventa «invisibile» in quanto fantasia falsa del pensiero classico o, come afferma Sant'Agostino, «*fandonia*» e «*impostura*» inventata dagli antichi (*La Città di Dio*, 18.13). Spetterà al Rinascimento, epoca dedicata al recupero della classicità, valorizzare nuovamente la maschera e riproporla in ambito artistico, dove appare in maniera dirompente come cifra di una visione ambigua, a metà strada tra lo sguardo della ragione e lo sguardo della fantasia.

FIG. 8 ~ Johann-Heinrich Füssli, *La maga notturna che visita le streghe lapponi*, 1794-96, New York, Metropolitan Museum of Art.

Da una parte, infatti, la Medusa Rondanini cinquecentesca si presenta come l'espressione di un occhio che controlla e domina: è l'egida sulle armature dei sovrani, il monile che scaccia il malocchio, l'allegoria della sapienza in vari dipinti e incisioni (FIG. 5). Il suo volto simboleggia non solo la forza politica, ma anche il potere dell'artista, in grado di «pietrificare» il reale attraverso la propria opera, come ben dimostra la statua del Perseo (1545-54) di Benvenuto Cellini in Piazza della Signoria a Firenze (PAG. 1). Dall'altra, però, essa figura lo sguardo dei sogni, e cioè uno sguardo irreale legato alla stravaganza delle immagini notturne, uno sguardo privato e «interno» che stravolge l'ordine e l'armonia promossi a livello sociale.

L'ambivalenza di queste opposte modalità del vedere si rivela appieno nell'*Allegoria del vizio e della virtù* (1505, Washington, National Gallery of Art – FIG. 5) di Lorenzo Lotto, dove la maschera Rondanini, resa in tono patetico, appare raffigurata su uno scudo di cristallo traslucido. Annodata al tronco dell'albero che divide in due la composizione, e che separa la Virtù (il paesaggio sereno con il putto e vari strumenti scientifici) dal Vizio (il paesaggio in tempesta con il satiro ubriaco e i vasi colmi di vino), la testa di Medusa si pone esattamente al centro del quadro quasi fosse il simbolo di raccordo tra le due realtà rappresentate.

« Per la cultura rinascimentale, Medusa si situa tra il motivo ordinatore dello sguardo pietrificante e la consapevolezza di una dimensione fantastica e illusoria »

Il volto diafano della gorgone lottesca attraversa infatti la scena equilibrata e illuminata del putto, piegandosi verso quella caotica e oscura del satiro immerso nel sonno, in un passaggio dal giorno alla notte che fonde lo sguardo vigile della conoscenza e del controllo con lo sguardo ad occhi chiusi dell'istintualità e della confusione.

FIG. 9 ~ Gorgone, 630-620 a.C., Atene, Museo nazionale.

FIG. 10 ~ (in alto) Pinturicchio, Studio per la Cappella Bufalini di Roma, Berlino, Staatliche Museen; (in basso) Baldassare Peruzzi (scuola di), Fregio, Siena, Castello di Belcaro.

FIG. 11 ~ Johann-Heinrich Füssli, *Perseo abbandona la caverna delle gorgoni*, 1816, Chicago, Art Institute of Chicago.

Lo scudo con la testa gorgonica, comunemente usato per esprimere forza e saggezza, è infatti qui uno scudo «spettrale», orientato verso lo stato di torpore e abbandono del satiro: il viso trasparente di Medusa appare come un fantasma per manifestare le contraddizioni della cultura rinascimentale, divisa tra il tentativo di ordinare il mondo attraverso uno sguardo pietrificante e la consapevolezza di una dimensione fantastica e illusoria, quella delle immagini notturne, totalmente ingovernabile.

Un esempio di questa indipendenza delle figure mentali è ben testimoniato nel *Sogno di Polifilo* (*Hypnerotomachia Poliphili*) di Francesco Colonna, un racconto che descrive sotto forma di sogno il viaggio del protagonista alla conquista dell'amata. Fin dalla sua prima pubblicazione, a Venezia nel 1499 presso l'editore Aldo Manuzio, il *Sogno di Polifilo* appare corredato di ricche e complesse incisioni che illustrano le straordinarie opere d'arte e di architettura incontrate da Polifilo nella sua avventura onirica.

Tra questi capolavori c'è una piramide enorme, alla cui base risulta scolpita una «*perfetta testa viperina della spaventosa Medusa, dall'espressione furiosa, l'urlo ringhiante, gli occhi terrificanti, incavati e senza ciglia, la fronte corrugata, la bocca ingordamente spalancata*» (F. Colonna, 1998, VOL. II: 33).

È una Medusa orripilante quella vista da Polifilo, molto simile alle descrizioni della gorgone arcaica: forse proprio per questo, per questa eccessiva terribilità, la sua testa non compare sull'incisione che illustra la piramide e il suo posto viene lasciato vuoto. Bisognerà attendere l'edizione francese del 1546 (pubblicata a Parigi da Jacques Kerver) per osservare la figura della gorgone sul monumento, dove si presenta con il volto di una Medusa Rondanini sofferente.

L'immagine non corrisponde per nulla alla descrizione della gorgone fatta da Colonna: la maschera Rondanini si mostra infatti come un'illustrazione sganciata dal testo, una Medusa che rompe la censura ottica a cui era stata sottoposta nelle prime edizioni e si impone allo sguardo come se fosse dotata di autonomia propria, una sorta di spettro sedimentato nell'immaginario visuale che «forza» la sua apparizione, stravolgendo un interdetto figurativo (FIG. 13).

Proprio come una visione notturna che non dà ragione della sua presenza, il volto Rondanini si esibisce nel *Sogno di Polifilo* senza una coerenza logica o un legame preciso con la scrittura: l'illustratore sceglie le sue fattezze per riempire una mancanza, dando così

forma grafica a ciò che fino ad allora era rimasto virtuale. La Medusa Rondanini appare inaspettatamente, manifestando ancora una volta la sua «esistenza spettrale».

Seppur in termini diversi, l'emersione della testa Rondanini fuor di contesto, come un particolare inatteso e bizzarro, è riscontrabile anche nel dipinto di Piero di Cosimo intitolato *L'incendio della foresta* (1500 *ca.*, Oxford, Ashmolean Museum), che fa parte di un ciclo dedicato alla storia dell'uomo nell'età della pietra. Tra le varie specie di animali mostrati mentre sfuggono al fuoco compaiono anche delle creature assurde con un corpo di antilope o scrofa e testa femminile: il muso di questi mostri ibridi è proprio quello, poco probabile, della Medusa Rondanini, che disorienta l'osservatore, creando un effetto di stupore e meraviglia in chi si avvicina al quadro per contemplarne i dettagli (FIG. 7).

Nel noto saggio *Studi di iconologia* del 1939, Erwin Panofsky sostiene che i dipinti di Piero di Cosimo, soprattutto quelli a tema mitologico, emanano una «strana seduzione» («*strange lure*») perché hanno la capacità di far sperimentare allo spettatore le emozioni dell'uomo ancestrale, emozioni istintive che si conservano nel nostro subconscio, fino a quando certe figure non le riattivano (1975:39-88).

Nel paesaggio primitivo dell'*Incendio della foresta* questa «strana seduzione» si incarna nella Medusa Rondanini, una presenza illogica che confonde, ricordando le curiosità stravaganti che si vedono in sogno ed evocando, al tempo stesso, le rappresentazioni della gorgone arcaica, quando appariva dotata di un corpo animalesco (FIG. 9).

È uno sguardo difforme, eccentrico e fantastico quello che Piero di Cosimo inscena nei propri quadri, uno sguardo «interiore», quello della notte, che nasce dalla «*stranezza del suo cervello*» (la definizione è di Giorgio Vasari nelle *Vite* del 1550) e che trova nella Medusa Rondanini la cifra della sua forza ammaliante, la sua «strana seduzione» appunto.

Creatura paradossale, la Medusa di Piero ricorda del resto le grottesche, un genere ornamentale che il Rinascimento riprende dalla classicità romana, classificandolo come «pittura del sogno».

Nel Cinquecento, le grottesche vengono infatti interpretate come figure oniriche, scherzi grafici prodotti dall'immaginazione, a volte stravaganti a volte inquietanti, che fondono l'umano all'animale e al vegetale, avvicinandosi alle fantasticherie viste durante il sonno.

FIG. 12 ~ Joseph Anton Koch, *Il messo celeste*, Vienna, Bibliothek der Akademie der Bildenden Künste

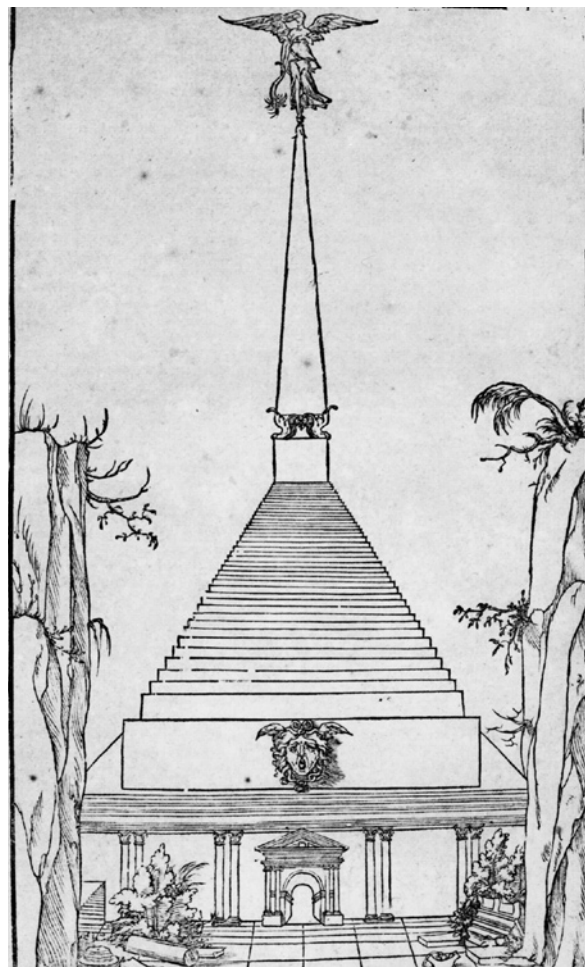



FIG. 13 ~ Francesco Colonna, *Hypnerotomachia Poliphili*, Parigi, 1546

La Medusa Rondanini sembra rispondere appieno a queste caratteristiche, tanto è vero che la si ritrova tra le grottesche abbozzate da Pinturicchio per decorare la cappella Bufalini a Roma oppure sui fregi ornamentali di Baldassare Peruzzi nel Castello di Belcaro a Siena (FIG. 10).

La Medusa Rondanini dell'onirismo rinascimentale è dunque una Medusa che turba e diverte per la sua componente irrazionale, una Medusa che porta con sé la valenza caotica e stupefacente delle visioni notturne. La sua presenza «nascosta», posta in secondo piano rispetto alle raffigurazioni che promuovono la retorica del potere, percorre in maniera fantasmatica la cultura visuale del periodo, andando a consolidare la componente misteriosa e oscura della sua simbologia.

Nei secoli XVII e XVIII, quando la diffusione dell'effigie si riduce notevolmente, questo suo carattere di «figura interiore» le permette di scandire alcuni passaggi cruciali dell'immaginario artistico, come per esempio il sentimento della malinconia seicentesco oppure il terrore della decapitazione, centrale nel Settecento della Rivoluzione francese (FIG. 14).

Sarà però la modernità romantica a riscoprire appieno il ruolo di «forma della notte» della Medusa Rondanini, trasformandola in uno spettro del pensiero onirico tanto affascinante quanto terribile, come già il commento di Goethe, che paragonava la sua bellezza alla morte, ci aveva lasciato intendere.

Il quadro più esemplificativo in questo senso è *La maga notturna che visita le streghe lapponi* (1794-96, New York, Metropolitan Museum of Art – FIG. 8) del pittore Johann-Heinrich Füssli. La tela è ispirata a un passo del *Paradiso perduto* di John Milton (II:845-860) e raffigura un gruppo di streghe che si riuniscono per un'orgia sacrificale attorno al corpo di un bambino addormentato. La Medusa Rondanini dà il volto a una di queste creature misteriose, quella che appare al di sotto della maga (un demone femminile a cavallo simbolo dell'Incubo), tra i riflessi della luce lunare.

Immersa nell'oscurità, rappresenta la notte, la luna, il sogno angoscioso e la morte; conferisce una sagoma spettrale alla paura e al buio. Il passo di Milton a cui il quadro è ispirato non fa alcuna menzione della gorgone: la figura di Medusa è stata liberamente aggiunta da Füssli, forse proprio a ricordo della scultura Rondanini che il pittore potrebbe aver visto durante il suo soggiorno in Italia tra il 1770 e il 1778.

Anche in questo caso, il dato visuale si discosta dalla fonte letteraria per proporre l'immagine di una Medusa fantasmatica, che riaffiora dal nulla e cattura lo sguardo, impossessandosene: il volto gorgonico è infatti l'unico che si rivolge frontalmente all'osservatore del dipinto, quasi volesse attirarlo nella sua dimensione di tenebra.

Un'altra opera di Füssli, esplicitamente dedicata al mito della gorgone, ci conferma il legame che la modernità instaura tra la Medusa Rondanini e il mondo onirico: è un olio del 1816 circa conservato all'Art Institute di Chicago e intitolato *Perseo abbandona la caverna delle gorgoni*. Esso raffigura Perseo mentre, subito dopo la decapitazione di Medusa e con la sua testa in mano, sfugge all'ira delle altre due gorgoni.

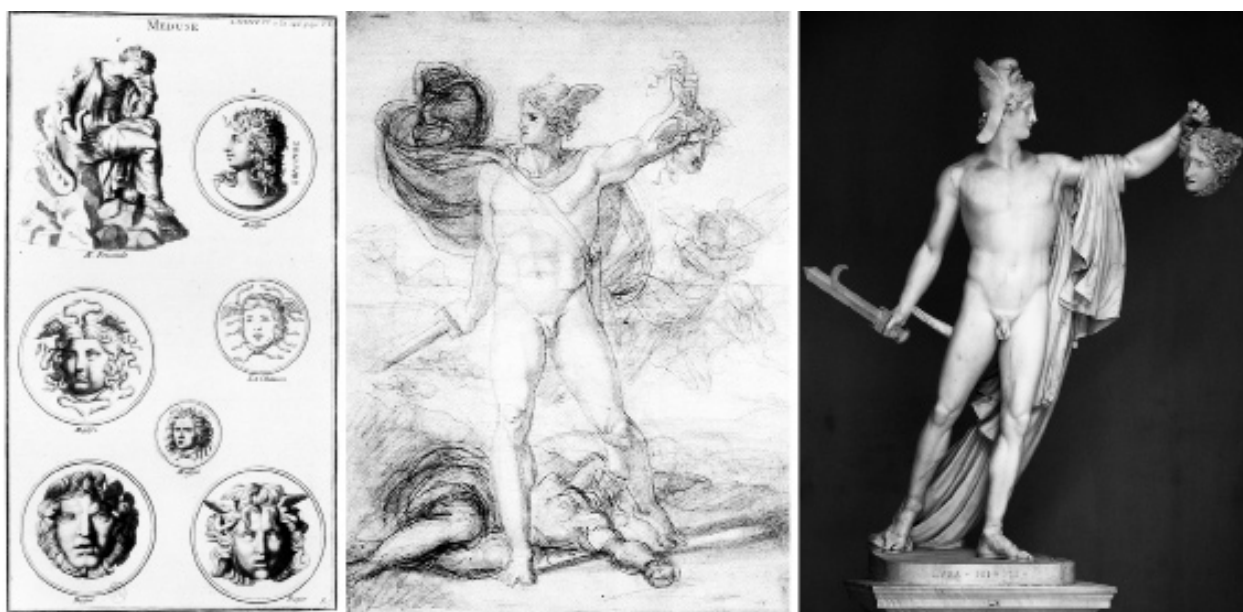



FIG. 14 (da sx) ~ *Méduse*, tav. LXXXV, in Bernard de Montfaucon, *L'antiquité expliquée et représentée en figures*, 1719; Pietro Benvenuti, *Perseo con la testa di Medusa*, XVIII sec.; Antonio Canova, *Perseo trionfante*, 1797-1801, Città del Vaticano, Musei Vaticani (odierna Kavalla), 500 a.C., Berlino, Staatliche Museen.

Il volto di Medusa, sorpresa nel sonno, è ancora una volta modellato sulla testa Rondanini: è un viso molto chiaro e brillante che sorge dal buio della caverna sullo sfondo e definisce una scia luminosa talmente intensa da coinvolgere nel suo bagliore anche la faccia dell'eroe. La Medusa Rondanini di Füssli è qui apertamente rappresentata come un fantasma, una creatura eterea che nasce dall'oscurità, invadendo con la sua «esistenza spettrale» l'intera rappresentazione (FIG. 11).

Tutto l'Ottocento risulta pervaso dalla testa decapitata di questa Medusa notturna. Appare nell'*Inferno* dantesco (IX:52-55) disegnato da Joseph Anton Koch (FIG. 12); modella il viso ad occhi chiusi delle meduse di George Frederic Watts (1843-47, Compton, Watts Gallery, FIG. 6) oppure gli schizzi di Edward Burne-Jones; decora la casa del pittore simbolista Franz von Stuck; viene illuminata con effetti demoniaci in sculture e litografie oppure è posta a tutela dell'amore criminale disegnato da Félicien Rops (*La felicità nel crimine*, 1879) (FIG. 15). È il volto della Medusa addormentata, dalle ali blu, di Simeon Solomon (1884, collezione privata) [FIG. 16], così come della testa di Morfeo, il dio dei Sogni, nell'*Ala blu* di Fernand Khnopff (1899, collezione Gillion-Crowet).

La «strana seduzione» dell'icona Rondanini domina il XIX secolo: rappresenta il fascino del femminile fatale, ma anche la fantasmagoria dello sguardo interiore, che la porta a diventare «*una forma di incantesimo* [...] *senza vita, un idolo*», come ci dice Mefistofele nel *Faust* (I:4190) di Goethe, quando avverte il protagonista della forza ammaliante di questo spettro frutto della sua immaginazione. Il suo potere magico (una «*forma di incantesimo*») nasce da una bellezza effimera ed evanescente che può essere incontrata solo nella «*sfera del sogno e dell'incanto*» (*Faust*, I: 3871), per svanire poi nella realtà concreta.

La «*grazia del terrore*» (P. B. Shelley, *Sulla Medusa di Leonardo da Vinci*, 1819) che la contraddistingue si incontra solo ad occhi chiusi, impalpabile e incorporea come le visioni notturne, ma proprio per questo priva di una effettiva pericolosità.

È in questa veste che la Medusa Rondanini si affaccia alla contemporaneità: abbandonato ormai il valore sacrale delle origini, la sua effigie esiste nella forma «superficiale» dell'«idolo», dell'immagine svuotata di spessore simbolico.

Anche quando la sua iconografia rimanda esplicitamente alla tradizione, come nel dipinto *Guerra* (1952, Vallauris, Tempio della Pace) di Pablo Picasso, la qualità fantasmatica della sua presenza emerge in maniera preponderante. In quest'opera, la maschera Rondanini compare sullo scudo in mano alla figura maschile che fronteggia i mostri della guerra, occupando l'unica area bianca di una composizione satura di colori scuri e violenti.

Nascosta dietro una colomba, simbolo di pace e giustizia, la Medusa di Picasso esibisce la quasi totale smaterializzazione del suo volto, rivelando un'espressione attonita e impaurita. È la stessa espressione che si ritrova nella recente scultura *Medusa Liquefy* (2004, Napoli, Fondazione Morra) di Vettor Pisani, dove la testa Rondanini, in ottone, è mostrata dissolversi in scie di colore bluastro (FIG. 17).

FIG. 15 (da sinistra) ~ *Medusa Rondanini*, copia, 1810, Würzburg, Universität, Martin von Wagner-Museum; Fernand Khnopff, *Il sangue di Medusa*, 1895 *ca.*, Bruxelles, Bibliothèque Royale; Félicien Rops, *La felicità nel crimine*, 1879, *Disegno per Les Diaboliques* di Barbey d'Aurevilly.

FIG. 16 ~ Simeon Solomon, *Testa di Medusa,* 1884, Collezione privata.

FIG. 17 ~ Vettor Pisani, *Medusa Liquefy,* 2004, Napoli, Fondazione Morra.

« Esplicitamente rappresentata come un'immagine "virtuale", la Medusa Rondanini aleggia nell'immaginario popolare sotto forma di simulacro stilistico »

Testimonianza di un processo di spettralizzazione che coinvolge ormai anche la resa plastica, la Medusa Rondanini è oggi esplicitamente rappresentata come un'immagine «virtuale», come una figura che aleggia nell'immaginario popolare sotto forma di simulacro stilistico. Così è il contrassegno di Stato con la sua faccia usato negli anni passati su alcune banconote in lire; così è la «Medusa di Versace», talmente diffusa (esistono perfino cursori per computer con la sua faccia) da identificare ormai la testa Rondanini: copie della scultura in vendita su eBay vengono per esempio pubblicizzate come «*spettacolari teste di Medusa, logo di Versace*».

Sembrerebbe che l'icona della Medusa Rondanini sia diventata ormai troppo familiare, troppo «diluita» per mantenere il carattere di mistero che l'ha sempre contraddistinta. Nonostante ciò, la sua «strana seduzione» permane anche nella forma di marchio pubblicitario: un drammatico evento di cronaca nera restituisce infatti all'effigie Rondanini la sua oscura simbologia di morte quando, nel 1997, Gianni Versace viene assassinato sui gradini di casa Casuarina, la dimora di Miami in cui viveva e che era decorata ovunque con questo volto.

Perfino in qualità di innocua immagine commerciale, la gorgone lascia trapelare il suo lato notturno. Il dipinto *To Die For*, che lo stilista aveva commissionato a Frank Moore e che è stato completato dopo la sua scomparsa, riassume appieno questa contraddizione (FIG. 18). Raffigura la testa decapitata di una Medusa che, sebbene abbia i tratti della modella Kate Moss, ricorda molto da vicino la maschera Rondanini; nei suoi capelli serpentini sono imbrigliati un mouse e una banconota, mentre sul pavimento, cosparso di sangue, appaiono il liquido di un profumo che fuoriesce da una bottiglia rotta e una spola di filo rosso.

Tra questi simboli del mondo dell'alta moda, accanto a una scala, compare un'istantanea del profilo meduseo, un'ombra nera su sfondo blu sovrastata da un pugnale: è la foto dello spettro gorgonico, «*il fantasma di un incubo che ci perseguita*» (Rose, H. J., 1928:30). Malgrado tutto, il viso Rondanini è ancora lontano dall'essere «addomesticato».

FIG. 18 ~ Frank Moore, *To Die For*, 1997 (collezione privata).

LETTURE ULTERIORI

Arasse, D., *Le Sujet dans le tableau. Essais d'iconographie analytique*, Flammarion, Paris, 1997.

Belson, J. Danforth, *The Medusa Rondanini: A New Look*, in "American Journal of Archaeology", vol. 84, n. 3, July 1980, pp. 373-378.

Buschor, E., *Medusa Rondanini*, W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart, 1958.

Chastel, A., *La grottesca*, Einaudi, Torino, 1989 (ed. or. *La grottesque*, Le Promeneur/Quai Voltaire, Paris, 1988).

Colonna, F., *Hypnerotomachia Poliphili*, 2 voll., a cura di M. Ariani e M. Gabriele, Adelphi, Milano, 1998.

Feingold, L., Fuseli, *Another Nightmare: "The Night-Hag Visiting Lapland Witches"*, in "Metropolitan Museum Journal", vol. 17, 1982, pp. 49-61.

Furtwängler, A., *Masterpieces of Greek Sculpture*, Charles Scribner's Sons, New York, 1895 (ed. or. *Meisterwerke der griechischen Plastik*, Verlag von Giesecke & Devrient, Leipzig-Berlin, 1893).

Garber, M., Vickers, N. (a c. di), *The Medusa Reader*, Routledge, New York, 2003.

Goethe, J.W., *Viaggio in Italia*, (1816), tradotto e illustrato da E. Zaniboni, 3 voll., Sansoni, Firenze, 1948.

Harrison, E.B., *Alkamenes' Sculptures for the Hephaisteion: Part I, the Cult Statues*, in "American Journal of Archaeology", vol. 81, n. 2, Spring, 1977, pp. 137-178.

Panofsky, E., *Studi di iconologia. I temi umanistici nell'arte del Rinascimento*, Einaudi, Torino, 1975 (ed. or. *Studies in Iconology*, Oxford University Press, New York, 1939).

Phinney, E., Jr., *Perseus' Battle with the Gorgons*, in "Transactions and Proceedings of the American Philological Association", vol. 102, 1971, pp. 445-463.

Ronnick, M.V., *Versace's Medusa: (capita) lizing upon classical antiquity*, in "Helios", 22, September 2005.

Rose, H.J., *A Handbook of Greek Mythology*, Methuen & Co. Ltd., London, 1928.

Vernant, J.-P., *La morte negli occhi. Figure dell'Altro nell'antica Grecia*, Il Mulino, Bologna, 1987 (ed. or., *La Mort dans les yeux. Figures de l'Autre en Grèce ancienne*, Hachette, Paris, 1985).

~ Theda Bara (*Theodosia Burr Goodman*).

~ Osvaldo Duilio Rossi ~

FEMMES FATALES

SEDUZIONE LETALE E MITO MEDUSEO

Il mito di Medusa ha influito enormemente sulla tipizzazione di un'icona impostasi nella modernità attraverso l'immaginario della letteratura e del cinema.

La *femme fatale*, donna affascinante e seduttrice, lussuriosa, dominante, perversa, cinica, crudele, opportunista e dissanguatrice di uomini (da cui l'appellativo *vamp*, per «vampira»), compare nel panorama letterario della seconda metà del 1800, con il decadentismo e la scapigliatura – si considerino *Carmen* (di Prosper Mérimée, 1845), *La Fosca* (di Iginio Ugo Tarchetti, 1869), in genere l'opera di Gabriele D'Annunzio e la *Lulu* di Frank Wedekind (1896 e 1904) (a tale proposito cfr. *Del Principe*, 1996).

L'immagine si trasferisce presto nell'universo del cinema, che ha sviluppato l'iconografia della *femme fatale* in film quali *Les Vampires* (di Louis Feuillade, 1915), *Il vaso di Pandora* (anche noto come *Lulù*, di Georg Wilhelm Pabst, 1929), *L'Angelo Azzurro* (di Josef von Sternberg, 1930) e *La fiamma del peccato* (di Billy Wilder, 1944). La fascinazione dell'immagine è l'elemento costitutivo di questa figura, tanto che l'iconografia cinematografica ha reso molte attrici delle vere *femmes fatales* per il solo fatto di avere interpretato questo ruolo, in qualche modo riuscendo a incarnare un ideale che, così, è diventato mito moderno – si pensi a Louise Brooks, Marlene Dietrich, Theda Bara (Theodosia Burr Goodman), Musidora (Jeanne Roques), Mae West e Barbara Stanwyck.

Immaginario moderno, dunque, ma già nel pensiero classico si possono trovare le tracce di questa figura, i cui elementi costitutivi sono stati tramandati nel mito di Medusa: figlia di Forco e Ceto, una delle tre gorgoni, era una donna bellissima (un'esaustiva raccolta delle fonti sul mito di Perseo e Medusa può essere consultata presso l'indirizzo Internet www.iconos.it/index.php?id=1293).

Quello meduseo è dunque un mito che, con i suoi tratti tipici e con la sua funzione di modello sociale dell'antichità, ha influito enormemente sull'antica tipizzazione dell'icona culturale della *femme fatale*, la quale ha poi continuato a imporsi come figura moderna (si pensi a quanto, nel cinema, essa si sia legata a simboli di libertà e tragressione come il fumo, gli alcolici, la guida dell'automobile, la moda, la disinibizione sessuale).

Il mito moderno della *vamp*, tuttavia, è stato frainteso nella misura in cui il personaggio è stato percepito come esclusivamente «attivo».

Se per un verso la mangiatrice di uomini agisce con le proprie risorse fatali (perché letali), per un altro è una figura fortemente «passiva», che subisce, cioè, una pena quasi sfuggente e, per questo, mistica: quella della solitudine. L'isolamento cui sono destinate Medusa e la *vamp* si configura come una forma di destino o di condanna che sembrano (nel caso della *vamp*) attribuiti per volontà divina: al punto che le due figure risultano fatali non tanto per il loro legame con la rovina e con la morte, quanto, soprattutto, per il loro sottile legame con il fato. Le due figure sono in relazione diretta con ciò che rappresenta *l'appresentato*, cioè il «*riferimento a ciò che, pur non essendo dato, costituisce il possibile darsi di ulteriori momenti*» (S. Belardinelli, 1991:2). In altre parole, è l'orizzonte della trascendenza, e cioè il pensiero, la speranza e/o la fede che l'uomo elabora e/o nutre nei confronti del mistero (per parafrasare l'espressione di Niklas Luhmann – 1991: 36), a esercitare un richiamo al quale è difficile resistere, perché esse si configurano come la manifestazione di un ponte con il divino.

Medusa si dispiega nella dimensione dell'immagine e del visivo nella *femme fatale*, che esercita la propria forza per mezzo di una bellezza conturbante e maliziosa. La differenza significativa tra le due figure, però, è determinata dall'assenza/presenza della funzione intenzionale dell'agire.

> **« *Possiamo ritrovare Medusa nel mito moderno della* femme fatale *nel regime del corpo – in particolare capelli, occhi e bocca* »**

Se la *vamp* agisce nel male degli altri con cognizione di causa, o comunque esclusivamente per il bene proprio e senza alcun interesse per la sorte altrui, Medusa sembra agire nel mito in maniera del tutto passiva – in certe versioni della tradizione subisce violenza carnale da parte di Poseidone all'interno del tempio di Atena e, per questo, viene anche punita dalla dea, che tramuta i suoi capelli in serpenti e fa sì che chiunque la guardi negli occhi venga pietrificato.

Medusa può rappresentare le identità punite mediante la procedura di esclusione che, nei termini del pensiero di Michel Foucault (2004:5-11), viene chiamata *partizione* (il rigetto di ciò che non può essere incluso nell'ordine del discorso sociale). Alla stessa procedura è subordinato Re Mida. Entrambi i personaggi del mito greco sono degli esclusi dalla società. Tale esclusione, però, non è realizzata mediante la segregazione o la relegazione (come per il pazzo), bensì mediante l'uso del loro stesso corpo, a causa delle facoltà imposte loro dal mito come condanna e punizione per le loro passioni, secondo una specie di legge del contrappasso. La *femme fatale* agisce dal canto suo di propria spontanea volontà;

tuttavia, anche i suoi comportamenti sono perennemente destinati a risolversi in isolamento o morte: ogni rapporto che instaura con gli altri, per sua stessa determinazione, è passeggero, valido solo per il singolo momento e per il singolo scopo. L'instaurazione di ogni rapporto sociale da parte della *vamp* ha un sottinteso di tradimento e, quindi, presuppone azioni o reazioni violente. Paradossalmente, la figura della *vamp* risulta *trascendente* perché, nonostante la sua sorte tragica non le venga attribuita direttamente dal potere divino, come invece accade per Medusa, è ineluttabile in quanto socialmente determinata dal regime della partizione: essa si rivela ambigua perché sembra divina, ma è determinata socialmente; per questo, essa fa apparire divina (trascendente) l'azione sociale, confondendola.

Il perfezionamento di Medusa nel mito moderno della *femme fatale* può essere visto in accordo alla definizione del regime del corpo – in particolare capelli, occhi e bocca – e all'esasperazione della dualità e delle ambivalenze fondamentali (maschio/femmina; desiderabile/evitabile; umano/divino); ma anche mediante l'estensione di contrapposizioni come trascendente/contingente; rappresentato/appresentato; coerente/incoerente; in una dimensione di liminalità che pone il personaggio (o l'attrice) in bilico tra schermo e realtà: e cioè tra il mondo reale e quello mitologico.

Il personaggio deriva il suo fascino e la sua irresistibilità dal fatto che esso si sviluppa, viene interpretato e si deposita nella cultura occidentale come un ponte tra la dimensione umana e quella divina.

Se è vero che, secondo Paul Dumouchel (2008: 20), il corpo «*non è solo chiusura su sé, è anche ineluttabile irruzione del me nell'universo dell'altro* [e che esso] *non è tanto una prigione che mi isola dal mondo, quanto una gabbia che presenta agli altri, spettatori stupefatti, l'esemplare che l'abita*» allora i corpi di Medusa e di Mida sono trasformati in una prigione proprio in quanto non permettono più ai loro protagonisti di esporsi al mondo. Da una parte la fame d'oro è punita con la facoltà di trasformare in oro chiunque e tutto ciò che sia toccato dal re, cosa che impedisce a Mida di relazionarsi sul piano tattile e di sfamarsi, quindi di sopravvivere; dall'altra la voluttà e la bellezza della gorgone viene punita con la maledizione di trasformare in pietra ogni essere vivente che incroci il suo sguardo, e quindi con la condanna a non poter più instaurare alcuna relazione, umana o meno.

Entrambi i protagonisti di questi miti sono prigionieri del proprio corpo e non possono più appropriarsi del mondo: Mida non può toccare né mangiare (l'atto di appropriazione primordiale); Medusa non può comunicare con lo sguardo o essere osservata, né tanto meno può cercare lo sguardo altrui: ogni tentativo di instaurare un'interazione sarebbe destinato a naufragare nell'esito dell'inevitabile pietrificazione dell'altro.

Theda Bara (*Theodosia Burr Goodman*) interpreta Cleopatra.

Mae West.

Il modello del dispositivo imposto ai due personaggi (cfr. G. Deleuze, 2007, in riferimento a Foucault) è quello dei sistemi di contaminazione: chiunque entri in contatto con l'agente patogeno viene contaminato se non, addirittura, perde la vita. Quindi, il principio di esclusione deriva dalla pericolosità dei due soggetti, che vengono evitati e isolati in modo che non possano ledere alla società.

Come fa notare Jean-Marc Ferry (2008:204), il mito può avere una funzione normativa. Esso opporrebbe così principi coercitivi al principio di piacere e agli eccessi pulsionali, mostrando cosa succederebbe quando si infrangessero o si ignorassero divieti e tabù, e fondando in questo modo

> la ragione delle rinunce imposte e delle frustrazioni necessarie facendo valere il beneficio che se ne trae. Beneficio piuttosto negativo, dal momento che ciò che nel racconto è propriamente edificante consiste soprattutto nell'arte di incutere timore, al modo di una sanzione immanente, prefigurando ciò che può accadere se ci si avventura sui sentieri della trasgressione.

Mida e Medusa incutono timore. Infatti il pericolo è innanzitutto spaventoso, che in greco antico si scrive γοργώ, da cui deriva «gorgone». Le tre gorgoni «*rappresentavano la triplice dea e portavano maschere profilattiche, con occhi fiammeggianti e la lingua che sporgeva fra i denti lunghissimi, per spaventare gli estranei e allontanarli dai loro misteri*» (R. Graves, 1983:114). Dagli antichi culti e dal mito classico fino al recente neopaganesimo, la triade divina ricorre in varie manifestazioni: Selene ha tre facce (luna crescente, piena e calante); tre sono le Grazie, le Moire, le Parche, le Gorgoni; tre le Marie evangeliche; tre gli aspetti di Gaia (giovane, madre e vecchia). Si noti inoltre che il particolare dei denti lunghi, come quelli di un vampiro, accomuna la Gorgone alla *vamp*.

Lo spavento è uno degli strumenti di chi protegge, della μεδέουσα, la «protettrice» (da μέδω, «aver cura, regnare», e μήδεα, «cura, preoccupazione, prudenza»). Così, anche il latino *metus* e il portoghese *medo* significano «paura».

È indicativo che questo elemento di pericolo, in Medusa, sia comunicato ed esercitato mediante lo sguardo. In ciò gli aspetti della dinamica simbolica si rivelano sorprendentemente attuali se si considera quanto sia antica la fondazione di questo mito – sia Jean-Paul Sartre (1943) che Jacques Lacan (1964) fonderanno buona parte della loro ricerca filosofica sul valore dello sguardo, mentre Sigmund Freud (1922, 1940) rintraccerà in Medusa un simbolo di castrazione dei genitali maschili, indicati in greco antico dal termine μηδοι. L'attribuire al contatto (come quello di Mida) gli effetti di trasmissione del male e delle proprietà individuali pare del resto una costante primordiale dei miti di molte società, da quelle ancestrali alle contemporanee. A Medusa basta invece guardare per esercitare il proprio potere malefico.

Questa proprietà dello sguardo è spiegata da Goethe quando fa dire a Faust che quelli di Medusa «*sono gli occhi di una morta / che una mano amorosa non ha chiusi*». Infatti, se lo sguardo altrui fa emergere la nostra esistenza e la nostra vulnerabilità perché rivela la nostra presenza nel mondo, esponendoci ai pericoli e spogliandoci della privatezza (cfr. J.-P. Sartre, 2002, e J. Lacan, 2003), lo sguardo di Medusa rivela la nostra morte, la nostra esistenza come possibile cosa morta, come mero corpo. È la morte «*che vediamo impressa sul volto decapitato di Medusa, lo sguardo fissato nell'istante del trapasso*» (B. Grespi, 2006:60). Di qui l'uso di chiudere gli occhi ai morti, di seppellirli, di relegarli e di estrometterli in ogni modo dalla comunità – per esorcizzare la testimonianza della mortalità immanente – ma di reintrodurli in circolazione come simboli (lapidi, tombe, croci, urne, etc.), in modo da renderli immortali quantomeno dal punto di vista della loro iscrizione come informazione in un ordine culturale.

> ***« La* femme fatale *esprime la propria natura medusea ricorrendo esclusivamente all'immagine per esercitare il proprio potere »***

Lo sguardo altrui rivela la nostra esistenza e, a seconda di come è esercitato, può anche rivelarci alcune nostre caratteristiche (quando ci vengono rivolti sguardi dubbiosi, sguardi curiosi, sguardi altezzosi, ecc., queste espressioni rivelano ciò che di noi è sottoposto allo sguardo altrui). Lo sguardo altrui è cioè un *feedback* per il nostro essere: insomma, può farci da specchio. Specchiarci negli occhi di un morto rivela la nostra mortalità e un vuoto assoluto, il nulla (το μηδέν) di fronte al quale rimaniamo impietriti. Per questo Jacques Lacan (1991:210) sostiene che la testa di Medusa rivela il «*reale ultimo*», cioè la morte, che Hal Foster (2006:7) indica come il «*ritorno all'informe e all'indistinto*».

Se nell'età classica la simbolizzazione si operava per eccellenza con la scultura, che dava forma agli eroi mitologici, (e Medusa pietrifica chi la sfida, im-

Theda Bara (*Theodosia Burr Goodman*).

mortalando così gli eroi), nel mondo moderno sono la fotografia e il cinema a tematizzare questa particolarità della gorgone, in quanto tecnologie che ipostatizzano la realtà: la «*traduzione del mondo in una sua copia fedele, ma parziale, fissa e immobile, assomiglia infatti all'incantesimo di Medusa che sa fermare il movimento, cioè la vita*» (B. Grespi, 2006:59). Con la modernità della fotografia, Medusa può esprimersi anche diventando *vamp, femme fatale,* icona cinematografica.

Fa notare Sara Damiani (2006:114) come vedere la «morte negli occhi» equivalga, nella modernità, «*a vedere il proprio ritratto fotografico* [perché] *la fotografia restituisce il sé immobilizzato in posa cadaverica*». Secondo Sara Damiani (*id.*:69) il viso della gorgone

> è la cifra di un'epoca paralizzata dal "culto delle immagini" e da un processo di estetizzazione del vissuto che blocca il divenire in icona [...], mettendo definitivamente in crisi le tradizionali distinzioni fra l'esistente e la sua figura, il passato e il presente, la veglia e il sonno.

In quanto immagine e icona, la *femme fatale* risulta essere la Medusa moderna perché esercita la propria forza esclusivamente tramite l'aspetto, in un ambiente mass-mediale in cui il potere delle immagini si traduce da un lato in fascino e seduzione e dall'altro in violenza e sopraffazione: quella della «guerra nascosta», ma anche quella, per esempio, del «martellamento pubblicitario». La gorgone è l'effigie che emerge dalla «perdita» della vista e dall'arresto del giudizio dell'osservatore posto di fronte a un evento che si presenta come puro artificio (S. Damiani 2006:78).

La *femme fatale* impone la propria dominazione non solo in quanto bella, sconvolgente, desiderabile, maliziosa (per tutte le ragioni psicologiche dovute al fascino del proibito, che a questo sottintende) e ambigua, ma soprattutto in quanto icona di un mito incarnato, e quindi in quanto ponte tangibile verso l'appresentato. Poiché trascende lo schermo cinematografico e vive nella persona dell'attrice, la *vamp* è l'incarnazione di un mito e di un sistema culturale e, benché temuta, è desiderata proprio in quanto testimone della relazione umano/divino. Anche i risvolti erotico-sessuali che le gravitano intorno risultano efficaci perché divini e (per questo) proibiti.

Ricordando Marlene Dietrich, Vittorio Giacci (1996: 26) scrive a tal proposito che, durante le riprese,

> avviene il miracolo di una trasformazione accettata e cosciente che diventa una Finzione che trapassa nella Vita, in un gioco di riflessi che confonde e abbaglia. La stravaganza dei costumi [...]; il trucco sovraccarico; quel modo particolarissimo di fumare e di porgere la sigaretta, nati sul set, confluiscono poi, perlomeno nella convinzione dello spettatore [...] in uno stile di vita che non è più solo del personaggio, ma dell'Attrice e della Donna. E quando questa con-fusione avviene, si acquisisce, a buon diritto, lo statuto di "Divina" e si è pronti per uscire dalla Realtà ed entrare nella Favola.

Il corpo è il protagonista di questa elaborazione iconografica. Se il corpo di Medusa è prigione, quello della *vamp* è costrizione perché, per un verso, sopporta la manipolazione pretesa dallo spettacolo e, per altro, per le caratteristiche che gli pertengono vincola la sua abitante al destino della partizione.

Il percorso costitutivo di questa iconografia inizia, secondo Damiani (2006:108) in epoca romantico-simbolista, con la figura di

> un femminile seducente e incantatore che genera terrore e conduce all'annientamento. [...] La Medusa moderna riassume infatti il fascino di un corpo femminile che viene esibito ad un tempo come luogo di attrazione e di perdita, repulsione.

Successivamente, questo tema si perfeziona nella modernità con la definizione di un corpo elevato a simbolo del desiderio e della paura maschili – Freud (1922), nel suo studio dei significato di Medusa, ha esplorato il territorio della paura maschile stabilendo le attinenze per cui decapitazione = castrazione, serpente = pene, orrore = pietrificazione, irrigidimento = erezione.

Come Medusa, la *femme fatale* incute timore. In ciò risiede il suo dramma di donna che rammollisce qualsiasi uomo che non sia un eroe. È il dramma di chi non può ambire a una relazione.

La *femme fatale* vive il proprio corpo in maniera ambivalente: da una parte, è grazie ad esso che può esercitare (anche suo malgrado) potere sui deboli; ma dall'altra è fatale mortale e spaventosa per colpa del proprio aspetto; gli uomini si impietriscono o la evitano per timore dei suoi effetti; essa rimane sola perché la sua immagine è eccessiva, fuori dalla portata di chiunque – e solo un uomo fuori dal comune, come un eroe (Perseo, ma anche il duro del genere *hard boiled*), può mettere fine a questo dramma.

La pietrificazione provocata da Medusa si rivela come l'irrigidimento di chi si sente spaventato nell'incontro con la *femme fatale* o di chi, ferito da essa, trasforma il proprio cuore in pietra, chiudendosi a relazioni future; ma anche di chi rimane stupefatto da lei, con effetti simili a quelli dati dalle droghe (in inglese, *to be stoned*) o, più forzatamente, di chi raggiunge la celebrità per aver avuto il coraggio di sfidarla (Medusa trasforma gli uomini in statue, cioè in simboli).

Analizzando i paradossi di senso sviluppati da Lewis Carroll (1865, 1871, 1874 e 1889), Gilles Deleuze (2005:29-32) tratta le dualità indicando che la loro caratteristica è di suscitare l'equivoco: i significati di un unico oggetto (logico-linguistico) sono costantemente rinviati l'uno all'altro senza soluzione di continuità.

Operazione questa che per un verso impedisce la comprensione del discorso, ma che per un altro permette la scoperta di significati nascosti che aprono le porte all'umorismo (nel caso di Carroll), alla paura o al divino, perché è soprattutto nell'ambito dell'equivoco che può sorgere un senso altrimenti inaccessibile.

> *« La* femme fatale *è ambita e evitata, luminosa o lugubre, affascinante o spaventosa, piacente o spiacevole »*

La donna fatale e Medusa, oltre che nella dimensione del corpo, sviluppano un discorso *appresentativo*, cioè di ponte verso il divino (o trascendente), nei registri del duale, che emerge innanzitutto dai riflessi dello specchio – si ricordi che Medusa viene sconfitta grazie allo scudo lucido prestato a Perseo da Atena, unico oggetto in grado di reinviarle lo sguardo e, con esso, l'immagine della sua morte. Il tema dello sguardo, ma anche quello dell'identità riflessa ricorre anche in Atena, dea della sapienza che protegge gli eroi del mito greco, nella tradizione omerica, indicata con l'epiteto γλαυκώπις, solitamente tradotto con «dallo sguardo scintillante» o «dagli occhi lampeggianti» (da γλαύκος, «lucente», e ώψ, «occhio») – cfr. G. La Magna, A. Annaratone, (1963) e A. Ferrari (2006).

Atena evoca a sua volta gli occhi della gorgone (nonostante si possa obiettare che il guizzo nello sguardo di Atena non sia mortifero, ma ciò non esclude la comunanza e continuità mitologica). Atena utilizza in senso mimetico il potere di Medusa anche incastonandone la testa nell'egida (lo scudo o la corazza, a seconda della tradizione) per arrestare i nemici, rendendo così la gorgone parte della propria iconografia; mentre una terza corrispondenza si attua nella con-fusione di Medusa, «empia incontinente», con la purezza di Atena, dea vergine (cfr. Freud, 1940).

Mae West.

Si consideri come ulteriore elemento il fatto che la Medusa/*vamp* soggiace alla dimensione del simbolico, ma è anche in grado di crearla direttamente perché con il suo sguardo crea delle statue; infine, la gorgone (anche nel binomio contraddittorio con Atena) è al contempo bella e brutta (viene punita anche per la superbia che nutriva circa la propria bellezza), umana e bestiale (le sue fattezze di donna sono invase dal groviglio di serpenti che le popola il capo), umana e divina (è figlia di divinità, ma è mortale) e rappresenta vita e morte allo stesso tempo (toglie la vita a chi la guarda, ma fa anche nascere Pegaso, Crisaore e, con il suo sangue, tutti i serpenti del deserto libico) così come il movimento e l'immobilità (le spire di serpenti della capigliatura di Medusa sono in continuo movimento, ma il suo sguardo pietrifica chi la osserva).

La *femme fatale* è connotata da dualismi: desiderata o evitata, affascinante o spaventosa, piacente o spiacevole, luminosa o lugubre. Essa veste contrapposizioni estreme come quella tra il bianco e il nero. La donna creata dalla coppia Dietrich/Von Sternberg, per esempio, è sempre ritratta con evidenti contrasti tra bianco e nero – con il candore della pelle a contrastare su vestiti e sfondi neri – che hanno stabilito «*un linguaggio fotografico in uso fino a oggi*» (F. C. Gundlach, 1996:52). Lungo una contrapposizione come quelle esposte, o come quella ravvivante/distruttiva, si sviluppa l'ambiguità del personaggio, «*un "ideale" femminile sfaccettato nel "doppio" angelo/diavolo* [...], *archetipo di infinite variazioni sul tema della passione d'amore come degrado e catastrofe morale*» (V. Giacci, 1996:27). Le *femmes fatales* sono così, secondo Werner Sudendorf (1996:46-47), donne che conducono

> una doppia vita, di cui gli uomini non possono sondare il mistero. [...] Marlene Dietrich entra nei panni dell'altro sesso quando è necessario rinforzare la tensione sullo schermo. Se indossa abiti maschili, la sua femminilità si fa ancora più misteriosa. [...] Sembra possedere il maschile quanto il femminile, non come una seconda natura, bensì come elemento intrinseco della sua individualità.

Il mistero della *femme fatale* – il fascino della sua malsana attrazione – è divino nella misura in cui la figura mescola e rappresenta elementi eterogenei e contraddittori (come il maschile e il femminile) e nella misura in cui mette l'uomo (o, comunque, l'agente che vi si relaziona) in condizione di adottare un comportamento autolesionista.

LETTURE ULTERIORI

Belardinelli, S., "Introduzione all'edizione italiana", in **N. Luhmann**, 1991, *cit.*

Carroll, L. (Dodgson, C. L.), *Alice's Adventures in Wonderland*, www.gutenberg.org (ed. or., 1865).

Carroll, L. (Dodgson, C. L.), *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*, www.gutenberg.org (ed. or., 1871).

Carroll, L. (Dodgson, C. L.), *The Hunting of the Snark*, www.gutenberg.org (ed. or. 1874).

Carroll, L. (Dodgson, C. L.), *Sylvie and Bruno*, www.gutenberg.org (ed. or. 1889).

Damiani, S. (a cura di), *Locus solus – I volti di Medusa*, Bruno Mondadori, Milano 2006.

Deleuze, G., *Che cos'è un dispositivo?*, Cronopio, Napoli 2007.

Deleuze, G., *Logica del senso*, Feltrinelli, Milano 2005.

Del Principe, D., *Rebellion, Death, and Aesthetics in Italy. The Demons of Scapigliatura*, Fairleigh Dickinson University Press, Madison, New Jersey 1996.

Dumouchel, P., *Emozioni. Saggio sul corpo e il sociale*, Medusa, Milano 2008.

Ferrari, A., *Dizionario di mitologia* (2 voll), De Agostini, Novara 2006.

Ferry, J.-M., *Le grammatiche dell'intelligenza*, Medusa, Milano 2008.

Foster, Hal, *Medusa e il reale*, in Damiani, *cit.*

Foucault, M., *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*, RCS Libri, Milano 2006.

Foucault, M., *L'ordine del discorso e altri interventi*, Einaudi, Torino 2004.

Freud S., *La testa di Medusa*, in **S. Freud**, *Opere*, Boringhieri, Torino 1940.

Giacci, V., *Marlene, ambiguo angelo di celluloide*, in Urbani-Trogu-Castelli, *cit.*

Goethe, J. W., *Faust*, Sansoni, Firenze 1948.

Grespi, B., *La Gorgone sullo schermo*, in Damiani, *cit.*

Gundlach F. C., *The Boys in the Backroom. Marlene Dietrich e i suoi fotografi*, in Urbani-Trogu-Castelli, *cit.*

Lacan J., *Il seminario. Libro II. L'io nella teoria di Freud e nella tecnica della psicoanalisi*, 1954-1955, Einaudi, Torino 1991.

Lacan Jacques, *I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi*, Einaudi, Torino 2003.

La Magna, G., Annaratone A., *Vocabolario greco-italiano*, Signorelli, Milano 1963.

Luhmann N., *Funzione della religione*, Morcelliana, Brescia 1991 (orig. 1982).

Mérimée, P., *Carmen. Mosaico*, RCS Libri, Milano 2003.

Sartre, J.-P., *L'essere e il nulla. La condizione umana secondo l'esistenzialismo*, NET, Milano 2002.

Sudendorf Werner, *Marlene Dietrich: leggenda di una diva*, in Urbani-Trogu-Castelli, *cit.*

Tarchetti Iginio Ugo, La Fosca, Milano, Arnoldo Mondadori, 2002.

Urbani, P., Trogu, G., Castelli, G. P. (a cura di), *Marlene Dietrich, il volo dell'angelo. La collezione Marlene Dietrich di Berlino*, Progetti Museali, Roma 1996.

Wedekind, F., *Lulù. Lo spirito della terra. Il vaso di Pandora*, Adelphi, Milano 1972.

MUSE
Estetiche e poetiche

Sergio Padovani

MEDUSEA

SERGIO PADOVANI

IL PALCOSCENICO IMPIETOSO DEL TURBAMENTO

L'innocenza della bellezza e del mostruoso è disarmante. Il turbamento ha origine quando si manifesta l'esperienza del bello poiché ogni oggetto di seduzione contiene qualcosa di mostruoso.

La bellezza è un accessorio inaccessibile come il mostruoso, è il proibito che non si osa amare, è la crudeltà dell'innocenza, la mediocrità dei gesti quotidiani celata dal bisogno di combinare ogni eccesso con elementi riconosciuti come innocui.

Eccesso che diviene nell'opera di Sergio Padovani palcoscenico impietoso; alienazione e decadenza si mantengono nella materia pittorica, nella messa in scena di un universo ove il corpo non rappresenta solo se stesso, ma paure e segreti, esitazione e riserbo, la discrezione di un attonito imbarazzo.

Marinella Bonaffini

Sergio Padovani

MEDUSEA

Sergio Padovani, *Immensa disperazione nera ~ Euriale,* olio su tela, 30 x 25 x 4

Sergio Padovani

MEDUSEA

Sergio Padovani, *Immensa disperazione nera ~ Steno,* olio su tela, 30 x 25 x 4

Sergio Padovani

MEDUSEA

Sergio Padovani, *Immensa disperazione nera ~ Medusa,* olio su tela, 30 x 25 x 4

Sergio Padovani, *La carne fredda*, olio su tela, 65 x 30

Sergio Padovani, *Una vocazione smuove deliziosa madre paranoica*, olio su tela, 70 x 50 x 4

Ringu, 1998 (Hideo Nakata).

~ Marco Teti ~

LO SCHERMO CHE PIETRIFICA

LA VISIONE DEL TERRIBILE TRA *RING* E LA GORGONE

La peculiarità dello sguardo e lo statuto della visione dell'horror nipponico degli ultimi decenni ripropongono, più o meno direttamente e consapevolmente, la pietrificazione mortale del mito di Medusa.

La ragione principale che ci porta a analizzare l'ormai celebre *Ring*, romanzo dal quale sono tratti fumetti, serie televisive e lungometraggi cinematografici di grande successo (su cui tanto, forse troppo, è stato già scritto), è il carattere decisamente ambiguo e sfuggente della relazione che esso intrattiene con il racconto mitologico del quale è protagonista Medusa, la più celebre tra le gorgoni.

Medusa, nella sua accezione – forse ormai banale – di motivo psicanalitico legato all'inconscia paura maschile di subire l'evirazione, è una figura ricorrente negli studi che trattano *Ring* o, più in generale, la narrativa prodotta in Giappone a partire dalla seconda metà degli anni Ottanta, in particolare quella di genere horror o fantastico (cfr. il seminale G. Amitrano, 1991:137-146; e O. Möller, 2001:111). Numerosi dei suddetti studi si collocano nell'ambito dei *gender studies* e di conseguenza sono incentrati sulle complesse e controverse dinamiche che regolano il rapporto tra i sessi, nonché sull'orientamento per così dire "sessuale" che traspare dalle opere prese in esame (cfr., tra gli altri, A. Gomarasca, 2001:279-301).

In *Ring*, tuttavia, Medusa non rappresenta esclusivamente l'efficace metafora dei pericoli insiti nella visione – o, sempre per dirla nei termini della psicoanalisi freudiana, di quelli in cui si incorre a causa delle congenite pulsioni, voyeuristiche o scopiche che dir si voglia (a tal proposito, cfr. S. Ferrari, 1999:131-137). D'altronde,

> incarnazione dell'esasperato desiderio di vedere e della sua sanzione, dalla Medusa non si possono distogliere gli occhi. Mostro ributtante o adorabile divinità, strega o fata, può presentarsi con qualsiasi travestimento: nello stesso tempo attira invincibilmente il nostro sguardo e lo paralizza, affascina e ci respinge (J. Clair, 1992:70)

La particolarità del romanzo scritto nel 1991 da Suzuki Koji consiste nella ripresa quasi letterale del personaggio di Medusa, che viene portato in scena e attualizzato in una maniera che crediamo (non del tutto) volontaria. Un simile personaggio pare infatti non avere equivalenti in Giappone. La figura di Medusa appare insomma estranea alla cultura nipponica (cfr. S. Mizuki, 2004 e *id.*, 2005).

I problemi che si pongono dinnanzi risultano dunque innanzitutto di ordine metodologico e investono gli strumenti attraverso i quali è possibile condurre l'indagine. In pratica, pur senza volere entrare nel merito della questione relativa al valore e alla credibilità scientifica delle teorie psicoanalitiche, non riusciamo a ritenere soddisfacente un approccio come, per l'appunto, quello psicanalitico; pur apprezzandone il suggestivo fascino delle proposte avanzate, non ci troviamo d'accordo con le pretese universalistiche che, muovendo da un tale metodo, possono condurre a ignorare istanze, molto spesso profonde, di natura sociale e culturale.

Suzuki Koji, *Ring*, Milano, Editrice Nord, 2003.
Titolo originale: *Ringu*. Copyright: 1991 **Suzuki Koji.**

Indagando sulla morte della nipote Tomoko, avvenuta alcuni anni prima in circostanze misteriose, il giornalista Asakawa viene a conoscenza del fatto che essa è collegata a quelle di altri tre compagni di scuola della ragazza. I quattro adolescenti hanno infatti cessato di vivere nello stesso giorno, nella stessa ora e per la medesima ragione, ovvero un arresto cardiaco. Sul loro volto, nel momento della morte, è rimasta dipinta un'espressione terrorizzata che ne ha deformato e letteralmente congelato i tratti. Nella stanza d'albergo in cui pochi giorni prima di morire i quattro giovani hanno alloggiato, Asakawa guarda un video contenente immagini surreali e inquietanti, l'ultima delle quali è una scritta che annuncia la sua morte entro una settimana. Il giornalista si rende immediatamente conto del fatto che è la maledizione lanciata attraverso tale video la causa della morte di Tomoko e dei suoi tre amici. Grazie all'aiuto di Ryuji, un bizzarro professore di Filosofia destinato a cadere vittima della maledizione, Asakawa scopre che a realizzare quel video è stata Yamamura Sadako, una fanciulla dotata di enormi poteri extrasensoriali violentata, uccisa e gettata nel pozzo di una vecchia casa diversi anni prima. L'unica possibilità di salvezza è costituita dalla duplicazione della videocassetta su cui sono registrate le delirante immagini viste da Asakawa.

Quella socio-antropologica è proprio una delle componenti più rilevanti di *Ring*, il quale va considerato un caso esemplare anche da questo punto di vista. Da una parte, dunque, si avverte la necessità di illuminare aspetti inconsueti del romanzo, a nostro avviso ingiustamente trascurati, tenuto conto della loro importanza evidente sul piano simbolico e semiotico; dall'altra, l'intenzione è quella di evitare di stravolgere il significato complesso e non univoco dell'opera, sovrapponendo indebite griglie interpretative o applicando in modo forzato categorie non appartenenti all'universo concettuale del paese nel quale essa è maturata.

Prima di proseguire e portare a termine il discorso intorno al quale ruota il nostro interesse, ci sembra il caso di soffermarci rapidamente sul ruolo di primo piano assunto da *Ring* all'interno dell'odierna letteratura nipponica dell'orrore, a cui dà notorietà internazionale (principalmente per mezzo delle versioni cinematografiche) e della quale costituisce uno dei vertici per compiutezza, consapevolezza e intuizioni.

Lo sguardo di Sadako in *Ringu*, 1998 (diretto da Hideo Nakata, tratto dal romanzo di Koji Suzuki del 1991).

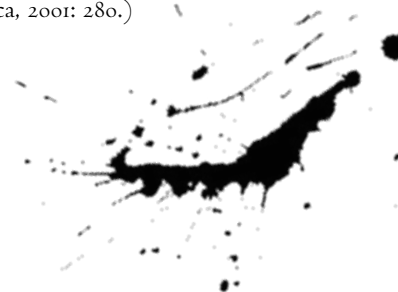
Con il suo lavoro finora più significativo, rientrante nel cosiddetto sotto-genere della *ghost story*, Suzuki mette a punto il prototipo del racconto del terrore che dall'inizio degli anni Novanta riscuote grande successo tanto in patria quanto all'estero. Al centro di tale racconto vi sono chiaramente inquietanti entità soprannaturali. Lo scrittore giapponese inaugura un filone del thriller parapsicologico (divenuto in seguito di moda) e combina abilmente elementi dell'horror, del mystery e del giallo tradizionale, rendendo molto appassionante quella che a tutti gli effetti è un'indagine poliziesca: in questo caso a essere scovato non è un comune criminale, ma una creatura dai poteri sovrannaturali.

Ring funge in definitiva da modello strutturale di riferimento per la narrativa fantastica giapponese degli ultimi due decenni e trascende i mezzi e le forme espressive attraverso cui essa si manifesta. La paradigmaticità del romanzo è riscontrabile su almeno quattro piani. Il primo è quello stilistico; il secondo è quello narrativo; il terzo è quello tematico; il quarto e ultimo è quello figurativo.

A livello stilistico-formale, l'opera di Suzuki presenta un andamento decisamente più disteso rispetto ai suoi omologhi occidentali. Essa non indugia sui dettagli macabri, né inanella colpi di scena più o meno spaventosi. Gli omicidi non sono quasi mai descritti, sono omessi; a imporsi è, piuttosto, la riduzione progressiva non tanto delle informazioni, quanto della tensione emotiva.

Dal punto di vista narrativo, invece, si registra un sapiente utilizzo del tempo, la cui scansione puntuale, precisa e rigorosa, oltre a indicare i più importanti snodi dell'intreccio, serve ad avvincere il lettore e a tenerne desta l'attenzione, facendo un po' da conto alla rovescia.

Pur fondandosi sul classico principio di causalità o di causa e effetto, la linearità narrativa della storia illustrata risente del fatto di non seguire le regole della logica, bensì quelle del sentimento e dei sensi. In larga parte questa caratteristica è dovuta al forte influsso esercitato su di essa dallo *shōjo manga*, un genere di fumetto giapponese dedicato alle adolescenti, tra le più importanti fonti alla quale in Giappone, sin dagli anni Ottanta, attingono registi, scrittori (impegnati sovente in produzioni di genere horror o fantastico) e perfino musicisti.

> Ha fatto riscontro, in questi ultimi anni, l'emergere di generi e prodotti culturali maggiormente legati al consumo culturale femminile. Fra questi, un posto di rilievo spetta al boom multimediale dell'horror, un genere che in Giappone, a differenza dell'Occidente, attira soprattutto le platee femminili, ed è legato in particolare al pubblico delle giovani e delle giovanissime. Il nuovo boom dell'horror ha preso avvio proprio dagli *shōjo manga* (i fumetti per ragazze) e ha poi contagiato la narrativa, la televisione e infine il cinema.
> (A. Gomarasca, 2001: 280.)

Facendo un passo indietro, possiamo dire che

> anche nel manga, come in ogni forma narrativa, la credibilità ha le sue regole, seppure relative a un genere in cui domina spesso l'elemento fantastico, che vanno rispettate. Solo il manga per ragazze rifiuta di farlo. Il principio di credibilità che vige nel manga in genere è un accordo convenzionale basato su un pensiero maschile e adulto. Ad esso le autrici di *shōjo manga* oppongono un concetto di credibilità il cui referente è uno spazio immaginario, uterino, una sacca formatasi a ridosso di un mondo culturale dominato da valori maschili. In questo spazio, l'esagerazione, lo squilibrio a favore del sentimento, non mettono in crisi la verosimiglianza, anzi diventano un elemento di coesione del tessuto narrativo.
> (G. Amitrano, 1991:139-140)

Quanto sopra riportato si esplicita clamorosamente nella sequenza finale, in cui viene messo in atto il procedimento del *deus ex machina*. Al protagonista di *Ring*, un giornalista di nome Asakawa, la soluzione del mistero viene cioè svelata in sogno (quindi in maniera inaspettata e assolutamente irrazionale) da Ryuji, un caro amico morto in precedenza a causa della maledizione lanciata dallo spirito al centro degli eventi narrati.

Parecchi film, serial animati e fumetti dell'orrore usciti in Giappone negli ultimi venti anni seguono l'esempio fornito dal romanzo di Suzuki e ripropongono, con minime variazioni, il tema che ne è alla base: la vendetta, atroce e totale, da portare a tutti i costi a compimento. Questo della vendetta è un concetto che sembra intrecciarsi strettamente a quello di debito, del quale forse, in sostanza, è una delle accezioni possibili.

Il concetto di debito da noi genericamente inteso, indicato in lingua giapponese con la parola *on*, è fondamentale all'interno del sistema culturale e sociale nipponico (cfr. R. Benedict, 1968: 111-194). «*Il termine che esprime il* sentirsi obbligati, *e che comprende tutti gli aspetti del debito di un individuo, dai più complessi ai più semplici, è* on. [...] *Nei suoi vari significati,* on *indica un peso, un debito, un obbligo a cui si cerca di far fronte il meglio possibile*» (R. Benedict, 1968:112).

L'odio implacabile nei confronti di specifiche persone o di intere comunità di individui (colpevoli, in *Ring*, di aver isolato e espulso coloro che non sono in grado di conformarvisi) è il sentimento che detta e alimenta il desiderio di vendetta, la quale, in definitiva, può forse essere considerata alla stregua di un gravoso compito da assolvere.

Probabilmente non a caso, il titolo di un famoso lungometraggio ascrivibile al filone della *ghost story* e diretto da Shimizu Takashi è *Ju-on* (Giappone, 2000), termine traducibile in italiano con la parola «rancore». Il suffisso *on* pare difatti volutamente sottolineare l'imprescindibilità dell'idea di obbligo nell'horror giapponese contemporaneo, il quale si allaccia saldamente alle radici culturali autoctone. Ciò non impedisce a *Ju-on* e ai film in seguito realizzati da Shimizu di godere di una notevole fortuna commerciale anche al di fuori della propria nazione e di vantare trasposizioni finanziate dall' industria cinematografica statunitense.

L'importanza della dimensione identitaria emerge per contrasto con chiarezza proprio dalle traduzioni hollywoodiane di opere quali *Ju-on* e *Ring*, il cui processo di remake viene affidato agli stessi registi che ne realizzano le versioni cinematografiche originali: rispettivamente, il già citato Shimizu e Nakata Hideo. Negli adattamenti americani, piuttosto che il motore dell'azione, il sentimento di rabbia che guida i fantasmi diviene un pretesto, e le maledizioni letali diventano un semplice espediente narrativo. In particolare, la letteratura e il cinema giapponese del terrore recuperano, in fondo,

> la tradizionale storia di fantasmi giapponese (*kaidan*) [...] La specificità dell'antico *kaidan* è determinata da una pesante eredità di mostri femminili e dall'assenza di un progetto illuministico che aspiri a ristabilire ordine e ragione, aspetti che si assommano a credenze animistiche sulla morte e a una cosmologia buddista, fattori questi che hanno molto spesso influenzato molti film horror giapponesi delle origini. [...] I mostri erano fantasmi pieni d'ira (*onryō*), donne morte per i torti subiti da un ordine feudale brutale (e maschile) ma le cui anime non possono proseguire il loro cammino (al paradiso, a un'altra vita) a causa della loro rabbia. [...] I film horror contemporanei, con i loro personaggi *onryō* come quello interpretato da Yamamura Sadako della serie *Ring*, sono così profondamente radicati nel *kaidan* da essere apprezzati dalla critica per il loro rappresentare un "ritorno" all'orrore giapponese tradizionale dopo la sbornia di cinema splatter "occidentalizzato" degli anni '80.
> (A. Gerow, 2001:88)

La parola *on* sembra soprattutto rimandare all'appellativo che indica la figura maggiormente riconoscibile e tipica dell'odierna narrativa nipponica del terrore. Tale figura, reintrodotta tra i primi proprio dal romanzo di Suzuki, è quella dell'appena menzionato *onryō*, ovvero dello spirito che rifiuta di abbandonare il mondo terreno fino a quando non ritiene di aver vendicato i torti subiti.

Medusa in *Ring* si incarna proprio in un *onryō*; per l'esattezza, nel fantasma di un essere dalle eccezionali capacità, il cui nome è Yamamura Sadako.

Per un dovere di completezza, ci pare il caso di segnalare il fatto che *Ring* è all'origine di *Spirale* (*Rasen*, Giappone, 1995) e *Loop* (*id.*, Giappone, 1998), i due romanzi successivi di Suzuki Koji, assieme ai quali dà vita a una trilogia. Esso influenza inoltre anche la raccolta *Honogurai mizu no soko kara* (Giappone, 2002), sempre firmata da Suzuki e conosciuta in Italia con il titolo di *Dark Water*, ricavato da uno dai racconti che la compone. In *Honogurai mizu no soko kara* si respirano la medesima aria mefitica, la stessa atmosfera rarefatta; e l'acqua, lontano dalla rassicurante simbologia che l'associa all'esistenza, al divenire, alla vita fluida e cangiante, si conferma per converso l'elemento naturale nel quale più tipicamente si annidano e proliferano gli spiriti maligni.

Prima di elencare le più o meno palesi analogie tra il personaggio di Yamamura Sadako e quello di Medusa, può essere utile fare un accenno alle vicende che li vedono coinvolti nelle rispettive narrazioni.

Affascinante figlia di Forco e di Ceto, Medusa viene rapita e violentata da Poseidone nel tempio dedicato alla Dea Atena. Per questo motivo, al pari delle proprie sorelle, le due Gorgoni, la ragazza è tramutata in un orrendo mostro dotato di ali, zanne e capelli anguiformi. Ciò che la contraddistingue è comunque lo sguardo, in grado di pietrificare chiunque lo incroci. Medusa muore infine per mano di Perseo, che la decapita.

La Sadako di *Ring* è il frutto della relazione tra un giovane medico e una donna di nome Shizuko, in grado di prevedere il futuro e materializzare i pensieri. Destinata a condurre un'esistenza solitaria, Sadako è allevata prima dai nonni e poi dalla madre, da cui riceve il potere della preveggenza e quello della telecinesi. All'età di vent'anni, è costretta ad abbandonare il corso di recitazione a cui tiene tanto a causa della scoperta dei suoi poteri. Poco tempo dopo, sempre più sola e priva ormai di voglia di vivere, la ragazza si lascia violentare e strangolare dal medico che ha in cura suo padre, il quale ha contratto il vaiolo.

Sadako cede in seguito la propria anima ai demoni che risiedono nelle acque stagnanti del pozzo in cui viene gettato il suo cadavere, e dal quale lancia una maledizione all'intero genere umano.

Ringu, 1998 (Hideo Nakata).

Questi sintetici resoconti non marcano di sicuro a sufficienza la distanza, ovviamente abissale, che separa gli universi mitologici e culturali nei quali sono andate sviluppandosi le figure di Medusa e di Yamamura Sadako; le quali, tuttavia, sono ugualmente accostabili, come avremo modo di verificare.

Restando in superficie, non possiamo non notare il fatto che entrambe le protagoniste sono originariamente contrassegnate da una bellezza straordinaria e ammaliante. A accomunarle in maniera decisiva sono però, in particolare, alcune situazioni vissute.

Sia Sadako che Medusa, condividendo un infausto destino, divengono creature malvagie dall'aspetto mostruoso, dopo essere state oggetto di violenza nei pressi di un luogo sacro, o soggetto all'influsso di entità non umane. Per quanto riguarda Medusa si tratta del tempio di Atena, mentre per quanto riguarda Yamamura Sadako si tratta di un vecchio pozzo nel

quale, secondo la tesi avanzata dal romanzo di Suzuki, albergano demoni e altri esseri sovrannaturali. Le due fanciulle sono inoltre punite per «reati», se così li si può definire, dei quali non sono tutto sommato responsabili: la vanità nel caso di Medusa (sul cui stupro rincara poi anche la punizione divina), gli smisurati poteri extrasensoriali ereditati dalla madre in quello di Sadako.

Scendendo invece più in profondità si riscontra la vicinanza di queste due figure anche sul piano ermeneutico e simbolico. In questo senso è alquanto eloquente, a nostro avviso, il fatto che i malcapitati che si imbattono in esse muoiano rimanendo pietrificati. E poco importa che nel caso di Sadako si abbia a che fare non con una pietrificazione letterale, bensì con una figurata, visto che per le sue vittime la morte sopraggiunge in seguito a uno spasmo («ufficialmente» cardiaco) i cui effetti rasentano la pietrificazione.

In definitiva, i casi di entrambi i personaggi invitano a riflettere sullo statuto della visione e sulle peculiarità dell'atto di guardare, nonché sui pericoli che vi sono connessi. Alessandro Gomarasca afferma giustamente che la vicenda di *Ring* è «*strutturata attorno ai pericoli di una visione medusea*» (A. Gomarasca, 2001:296). Dando vita a un'operazione metalinguistica di grande efficacia, Suzuki opta addirittura per l'adozione, a più riprese, del punto di vista di Sadako e concede contemporaneamente al lettore e a alcuni personaggi la possibilità di guardare attraverso gli occhi (e la mente) della ragazza.

Il video maledetto che rappresenta il fulcro narrativo di Ring raccoglie infatti ricordi personali di Sadako e immagini generate dalla sua mente.

Rifacendosi al mito di Medusa (non siamo in grado di stabilire quanto consapevolmente), Suzuki articola quindi la trama del proprio romanzo intorno alle insidie della visione e al bisogno di vedere, sentito come impellente (nonché congenito) e vissuto come una fisiologica necessità.

In ciò risiede la novità di *Ring*, una novità pur limitata al campo della letteratura, e ci teniamo a puntualizzarlo. Com'è risaputo, la volontà di stimolare il senso della vista e di alludere all'occhio (spesso implicitamente), l'organo preposto al suo funzionamento, condiziona infatti l'intera costruzione narrativa delle produzioni cinematografiche di genere horror. Tant'è che tramite l'analisi di esse si è sovente colta, messa in luce e evidenziata la quasi ontologica auto-riflessività del linguaggio cinematografico. In pratica «*la dinamica dello sguardo, in particolare, è quella attorno cui si struttura l'intera problematica del genere*» (A. Gomarasca, 2001:287). Fedele in buona parte ai postulati freudiani (cfr. S. Freud, 2002:267-307), Gomarasca si riallaccia agli studi di Carol J. Clover (1992) e sostiene – non senza aver posto l'accento preliminarmente sulla connaturata autoreferenzialità dell'arte cinematografica – che a contrassegnare il genere horror sarebbe la dicotomia sessuale, o, per essere più corretti, la contrapposizione, il conflitto insanabile tra l'universo maschile e quello femminile che vi sono rappresentati.

Nel film horror (e nel cinema in generale) lo sguardo sarebbe così l'equivalente di un coltello. Le sue estremità sarebbero sempre sessualmente codificate. Il soggetto che guarda sarebbe il maschio, l'oggetto guardato sarebbe la femmina. Il guardare, come del resto il fotografare e il filmare, sarebbero atti di potere, aggressione, crudeltà fallica.

> Nel film slasher l'obiettivo della telecamera spesso coincide con l'occhio dell'assassino. Il corpo femminile viene costruito come l'oggetto paradigmatico e problematico dello sguardo. [...] Ma allo stesso tempo, [...] la geometria dello sguardo si può invertire: l'occhio dell'horror penetra, ma è al tempo stesso penetrato. Giunto alla "nudità" del femmineo (e della morte), lo sguardo desiderante del mostro/maschio/spettatore è infine trafitto, sovrastato, accecato. Lo sguardo fallico è castrasto dall'irruzione del perturbante.
>
> (A. Gomarasca, 2001:287)

Seguendo il percorso tracciato da Clover e Gomarasca (il quale indaga soprattutto sui recenti film giapponesi dell'orrore), arriviamo alla conclusione che ai protagonisti – e idealmente ai lettori e agli spettatori di *Ring*, che quasi a smentire le tesi sopra esposte non sono esclusivamente di sesso maschile – sarebbe imputabile la colpa di essersi spinti troppo oltre e di aver guardato non solo le stesse cose, le stesse immagini di Sadako, ma addirittura di averlo fatto attraverso i suoi occhi; cadendo così nella sua trappola diabolica e finendo metaforicamente accecati.

Limitando l'esplorazione alle sole opere cinematografiche, constatiamo facilmente il fatto che l'effetto spiazzante e meduseo del perturbante incide sul loro aspetto estetico. Il perturbante in questo caso coinciderebbe al contempo con il sostrato mitico-onirico del film (P. P. Pasolini, 1972:171-172) e con l'indefinibile e intrinseca qualità espressiva del cinema (R. Barthes, 1985:43-60, M. Pezzella, 1996, *passim*). In sintesi, il perturbante rafforzerebbe e consoliderebbe il significato simbolico delle opere.

È bene ricordare il fatto che a dare notorietà internazionale alla contemporanea narrativa giapponese del terrore sono soprattutto i lungometraggi cinematografici.

> L'enormità dell'inderterminatezza guasta alla radice ogni sforzo; e non si può far altro, allora, che abbandonarsi a essa, innestando una spirale di sangue e disperazione che non ha fine, perché non può averla.
>
> Meccanismi e sensi messi in atto anche da *Ring* e *Ring 2* di Hideo Nakata, e da Hypnosis di Masayuki Ochiai, nerifantastici che partono da basi popolari e arrivano inaspettatamente a messinscene teoriche sorprendenti: storie semplicissime in cui la voragine dell'indefinibile uccide senza sosta, e lo fa con il silenzio; dove personaggi che cercano spiegazioni e colpevoli sono destinati a fallire in mezzo a immagini sonore che sfuggono non appena si crede di intravederle, e che tornano in continuazione, uguali o magari impercettibilmente variate, illudendo il raziocinio e la logica. [...]
>
> Il terrore, nel cinema nero giapponese di questi anni, è una diretta conseguenza dei meccanismi attuati mediante il silenzio sospeso. [...] In un film come *Cure* viene da un rivolo d'acqua sul pavimento, dalla punta di una sigaretta che brucia, dal lento dolly in pieno sole che dall'alto si avvicina ad un gomito sporgente dal finestrino di un'auto, dal rombo sordo di una lavatrice. [...] Si prende sempre un componente della scena, che può essere un oggetto o un'azione, e li si ingigantisce sensorialmente rispetto al resto; ma si tratta di elementi banali, altrimenti trascurabili, desaturati e anestetizzati, quasi annullati, in modo che risultino insonorizzati.
>
> Così facendo, si sottrae l'apparato eminentemente profilmico – musica, rumori, partecipazione registica – e si presenta l'oggetto o l'azione nella loro convenzionalità di tutti i giorni, fissati dall'inquadratura e sorprendentemente inquietanti. La banalità di una cosa o di un gesto, che l'attenzione umana non coglie perchè insignificante, acquista una connotazione paurosa che non è possibile spiegare in termini di linguaggio cinematografico o sensibilità comune. E', ancora una volta, il "crogiuolo dell'indeterminatezza" che annienta il raziocinio. (P. M. Bocchi, *Il caos indistinguibile*, in AA.VV., 2000:28-29)

Si può a questo punto offrire una risposta al problema dell'attualizzazione della figura, o meglio della leggenda, di Medusa, all'interno di un contesto culturale – quello nipponico – rispetto al quale è apparentemente estranea.

Non vogliamo certo fare del relativismo culturale gratuito, né ridurre l'arte a un fenomeno meramente sociologico. Teniamo piuttosto conto, da una parte, della limitatezza del numero degli archetipi umani (categoria nella quale di sicuro Medusa rientra); e, da un'altra prospettiva, dell'inevitabilità degli scambi culturali tra civiltà anche geograficamente e storicamente lontane, ormai non più totalmente separate.

La cultura giapponese è pragmatica e dunque sensibile e ricettiva nei confronti delle innovazioni e delle sollecitazioni provenienti dall'estero. L'immaginario nipponico è notoriamente costellato da figure e ambienti non facenti parte dell'universo mitologico locale. La marca distintiva è infatti costituita dall'accostamento e dalla giustapposizione di elementi eterogenei di diversa provenienza geografica e temporale. (A. Gomarasca, 2001:3-53). Non è poi casuale che tale attività combinatoria si manifesti compiutamente nelle forme espressive più popolari: manga, fumetti, serie animate (A. Antonini, S. Lucianetti, 2001:85), forme espressive che interpretano e veicolano in mamaniera lampante il sentire comune.

L'ipotesi è che l'horror giapponese contemporaneo, trattando nello specifico la visione e lo sguardo, abbia finito per incontrare non solo programmaticamente, ma anche spontaneamente, il mito di Medusa, che di tali fenomeni è l'emblema. Se la nostra supposizione è giusta, *Ring* non si rivelerebbe semplicemente un eccellente catalizzatore di tendenze, ma anche una convergente e trasversale conferma della straordinaria capacità di trasfigurare il reale dell'antica civiltà greca.

Maschera *oni* giapponese.

LETTURE ULTERIORI

AA.VV., "Nero Japan", in *Cineforum* n. 395, maggio-giugno 2000, pp. 22-53.

Amitrano, G., "Postfazione", in Yoshimoto B., *Kitchen*, Feltrinelli, Milano 1991, pp. 137-146.

Antonini A., Lucianetti S., *Manga: immagini del Giappone contemporaneo*, Castelvecchi, Roma 2001.

Barthes R., *La camera chiara: nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino 1980.

Barthes R., *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Einaudi, Torino 1985.

Benedict R., *Il crisantemo e la spada : modelli di cultura giapponese*, Dedalo, Bari 1968.

Brunori M., I*l Giappone : storia e civiltà del Sol Levante*, Mursia, Milano 1993.

Clair J., *Medusa : l'orrido e il sublime nell'arte*, Leonardo, Milano 1992.

Clover C. J., *Men, Woman, and Chainsaws. Gender in the Modern Horror Film*, Princeton University Press, Princeton 1992.

Delay N., *Il Giappone: arte e cultura di un impero*, Electa/ Gallimard, Torino 1999.

Ferrari S., *Lineamenti di una psicologia dell'arte. A partire da Freud*, CLUEB, Bologna 1999.

Freud S., *Il perturbante*, in *id.*, *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, Bollati Boringhieri, Torino 2002, pp. 267-307.

Gerow A., *Il ritorno vuoto: circolarità e ripetizione nel cinema giapponese horror degli ultimi anni*, in **Spagnoletti G., Tomasi D.** (a cura di), *Cinema giapponese oggi : tradizione e innovazione*, Lindau, Torino 2001, pp. 87-98.

Gomarasca A., *Incubi rosa: il boom multimediale dell'horror*, in *id.* (a cura di), *La bambola e il robottone : culture pop nel Giappone contemporaneo*, Einaudi, Torino 2001, pp. 279- 301.

Gomarasca A., Introduzione, in Id. (a cura di), *La bambola e il robottone : culture pop nel Giappone contemporaneo*, Einaudi, Torino 2001, pp. 3- 53.

Kato S., *Arte e società in Giappone*, Fondazione Giovanni Agnelli, Torino 1991.

Mizuki S., *Enciclopedia dei mostri giapponesi (a- k)*, Kappa Edizioni, Bologna 2004.

Mizuki S., *Enciclopedia dei mostri giapponesi (m- z)* (ed. or. 1994), Kappa Edizioni, Bologna 2005.

Möller O., *Dietro. Shōjo manga e identità sessuale*, in **Spagnoletti G., Tomasi D.** (a cura di), *Cinema giapponese oggi : tradizione e innovazione*, Lindau, Torino 2001, pp. 107-112.

Pasolini P. P., *Empirismo eretico*, Garzanti, Milano 1972.

Pezzella M., *Estetica del cinema*, Il Mulino, Bologna 1996.

CULTURA POLIMORFA

GORGÒN è una rivista di critiche, arti, letterature, miti e mitologie, culture e antropologie, sacro e profano, stili di vita estremi ed oscuri, feste e costumi, ludismi e luddismi, tempo e anacronismi, titanismi e satanismi.

GORGÒN è l'incontro tra la critica, l'arte e le culture estreme, lo scontro tra la vita e il sapere, il paradosso tra il presente e l'inattualità. GORGÒN è la decollazione dei totalitarismi e dei fanatismi, delle teocrazie e delle imbecillità.

GORGÒN non è il regno degli ultimi, né quello dei falsi liberi.

SEZIONI E GIRONI

Tra le MUSE la rivista raccoglie poesia, narrativa, prosa poetica, musica, disegno, arti visive ed elettroniche, contaminazioni, sinestesie e qualunque altra forma creativa e di espressione.

Nei DEDALI sono accolti saggistica, contributi teorici, interviste, recensioni, resoconti e commenti e altri contributi intellettuali.

Negli AGONES si sviluppano belligeranze critiche e di opinione a più voci, che si concentrano intorno a temi di particolare fascino o inquietudine.

In PANDAIMONIA sono presentate biografie illustri e testi di particolare rilevanza per Gorgòn, che ne illustrano il Manifesto e la filosofia.

SABBATICA è un osservatorio delle feste, un calendario umanistico, una camera di (ri)elaborazioni, appunti e rituali destinato a una comunità dell'eterno ritorno.

FILOSOFIA LABIRINTICA

GORGÒN è un raccordo, un confine, un tunnel tra discipline, materie, argomenti, mezzi espressivi, che tenta di portarli al confronto reciproco.

Scandite dalle lettere dell'alfabeto greco, le monografie di GORGÒN non sono dei semplici "numeri", ma dei centri focali, dei nuclei gravitazionali che attirano lavori dal tema comune.

Attraverso integrazioni e revisioni e una logica non lineare, le monografie di GORGÒN si prestano a edizioni successive con una propensione aperta e labirintica.

NUTRI GORGÒN

GORGÒN è un monstrum famelico, dal palato esteso ma esigente. Si nutre di qualunque forma espressiva e di pensiero, creativa o teorica, di ibridazioni e sinestesie. Predilige sapori forti e associazioni audaci.

Proponendo una collaborazione libera — Paidia — il tema del contributo è completamente a piacere dell'autore. La partecipazione a tema monografico — Ludus — è regolata da specifiche Chiamate alle arti dal tema prestabilito attraverso cui sono reclutati i volontari.

La pubblicazione delle opere è prevista, a discrezione degli autori, non solo sulle pagine informatiche e cartacee della rivista, ma su quelle di reti sociali come Facebook, MySpace, Deviant Art e altre comunità della Rete.

WWW.GORGONMAGAZINE.COM
WWW.MYSPACE.COM/GORGONMAGAZINE
WWW.FACEBOOK.COM/GORGONMAGAZINE
HTTP://GORGONMAGAZINE.DEVIANTART.COM

« *Scorrea nel mezzo la Discordia, e seco era il Tumulto e la terribil Parca Che un vivo già ferito e un altro illeso artiglia colla dritta, e un morto afferra Ne' pie' coll'altra, e per la strage il tira* »

~ *Iliade*, Libro XVIII ~

UN AGÒN È UN CONFRONTO A TURNI TRA BELLIGERANTI.

UN AGÒN SVILUPPA INCONTRI E SCONTRI TEORICI, DISCIPLINARI, DI OPINIONE.

UN AGÒN SI DISPUTA SU TEMI, EVENTI E CONTROVERSIE.

UN AGÒN PRESUPPONE IL FONDAMENTO DEL PENSIERO COME ATTIVITÀ MULTIFORME.

UN AGÒN ESPRIME L'ANIMO ERRANTE, LABIRINTICO, TENTACOLARE DI GORGÒN.

LO SPECCHIO DEL DISASTRO

DIFFORMITÀ CULTURALE E RICERCA DELLO SPRECO NEL SISTEMA EDITORIALE

~ UNA BELLIGERANZA A PIÙ VOCI TRA Marco Benoît Carbone, Francesca Coraglia, Paolo Ruffino, Francesca Salsi, Moreno Tiziani ~

Quale può essere il senso di un progetto — come quello di GORGÒN *— acefalo, polimorfo,* altro *rispetto a ogni logica industriale o professionale, che ignora ogni forma di profitto economico o accademico, e si avventura nell'abisso dello spreco di risorse, fiducioso della propria insensatezza? Ha ancora senso, o è almeno un pubblico, la cosiddetta comunità elettiva?*

È possibile oggi, come o più di ieri, concepire un progetto non solo intellettuale, ma anche comunitario, *in cui linguaggi, saperi, forme artistiche e espressive siano capaci di scontrarsi proficuamente piuttosto che guardarsi dai rispettivi perimetri? È possibile superare le barriere che sono state erette tra la profondità del sapere e la bellezza dell'espressione?*

Come tornare a specchiarsi con feroce serietà e cruda ironia — senza idealismi, snobismi e diffidenze intellettualistiche — al ventre di sangue, agli umori e ai sensi, alle bellezze e agli orrori, ai miti e alle ideologie che a dispetto di ogni illusione sul progresso e ragione — e al di la del bene e del male *— non possono smettere di dominare e dirigere le vite degli individui, delle specie e delle società; e nei quali tutti, inclusi gli osservatori, continuano a dibattersi?*

I ~ Marco Benoît Carbone

L'editoria – la si veda o meno come industria per antonomasia del pensiero, e si voglia o meno contestare la presunta supremazia della scrittura sulle altre forme espressive – è un meccanismo di produzione aziendale ben oliato, all'inseguimento del pareggio in bilancio, ad alta rotazione di contenuti e a forte consunzione di manovalanza intellettuale. L'università e l'accademia, in cui i linguaggi riflettono e tentano di plasmare il reale, si confrontano a loro volta con questa industria, con la stessa ricerca insaziabile della conversione del sapere in utile individuale, sociale, professionale, economico, finanziario, pubblicitario.

Di tutto questo in *Gorgòn* c'è una traccia solo ideale, che non conduce a alcun traguardo tangibile. Tutto in *Gorgòn* è idealmente in conformità con questo sistema; e però ogni risultato cade volontariamente sotto il genere dello spreco, del lusso e dell'inutile: dal tempo intellettuale e creativo alle trasformazione dei lavori in oggetti consultabili, dai sentieri di senso da intraprendere alla ricerca di forme di presentazione, dall'espandersi dei partecipanti a quello degli osservanti, tutto riposa sulle spalle, mai abbastanza larghe, del tempo sottratto al lavoro retribuito; mentre l'informità del disegno complessivo, che pure non esclude il personale tornaconto intellettuale, certo non lo incanala verso alcuna meta riconosciuta.

Tuttavia, la fame del *monstrum* è divorante quanto quella di un progetto provvisto di un bilancio o di un disegno curriculare, e spesso più esigente e intransigente nei gusti; anche mentre scriviamo, trasformazioni ancora invisibili covano nuove e più terribili forme, attraverso una parassitaria fase larvale, sostenuta da accudenti sempre più consunti.

Queste potrebbero suonare parole autocompiacenti, vetero-idealistiche o addirittura insincere; occorre allora sgombrare il campo dall'equivoco: per noi lo stereotipo che vorrebbe confinare la cultura in un qualche iperuranio, idealisticamente lontano dall'economia, dalle carriere e dai bilanci, è un cadavere che, come il dio nietzscheano, è e resta morto. Non possiamo dunque compiacerci né per la sua dipartita, né per la sua permanenza: possiamo solo riconoscerci come le vittime volontarie di questo spreco.

II ~ Francesca Salsi

Si assiste, e non da ieri, a una specifica politica della cultura italiana che facilita la vita a chi, pigro e soddisfatto, si accontenta di seguire – anziché tracciare – degli itinerari. Non solo in ambito accademico – dove si combatte per difendere il proprio territorio da fattori destabilizzanti – ma anche in quello editoriale – accolto ormai nei circuiti del consumo di massa – lo spazio è poco per chi contraddice la vulgata, ragiona in proprio e si allontana dall'opinione corrente. È una prassi, questa, che determina una percezione distorta delle forze in atto: le esperienze più visibili diventano quelle più interessanti.

Ci si aspetterebbe di sentire la voce delle istituzioni (e, sì, anche delle industrie) culturali ed è opportuno preoccuparsi di questo silenzio nel campo che è propriamente il loro, quello dell'elaborazione del senso. Cosa si guadagna a banalizzare, impoverire e formattare la cultura? Chi trae vantaggio dalla trasformazione del pubblico in mercato?

Due sono le logiche di reazione a questo sistema che si sono sviluppate parallelamente, senza incontrarsi mai in modo efficace: la prima – la valorizzazione del pensiero laterale – gode di una grande legittimazione ideologica ma è messa in discussione dalla debolezza dei suoi mezzi; la seconda – l'apertura dei nuovi disegni alla comunicazione, all'evento e, in alcuni casi, alle leggi del marketing– continua a essere mal accettata dagli ambienti della cultura.

« Serve una tattica che porti a essere sia innovativi che comunicabili, sia approfonditi che divulgativi. Indicare una via nuova e' un'impresa coraggiosa, ma se si parla da soli, e se nessuno si riconosce nel discorso, allora si rischia di essere a propria volta delle "talpe cieche e ostinate" »

La posta in gioco di un progetto come *Gorgòn* – l'esplorazione di territori inesplorati, la ricerca di qualcosa che continua a sfuggire – è ambiziosa e, d'altra parte, non ci si potrebbe accontentare di un'ennesima sterile presa di distanza dal pensiero gregario.

Le torri d'avorio delle università e il mainstream editoriale conservano stretti spazi di manovra da cui *Gorgòn* potrebbe trarre vantaggio: vantaggi che non renderebbero il progetto innocuo, né storicizzato.

Campi di conflitti, contese, trattative e privilegi infiniti, l'accademia e la casa editrice rimangono, per ora, i cardini del sistema di produzione culturale: difficile pensare di rimanerne fuori e (per?) farsi ascoltare.

III ~ Francesca Coraglia

Credo che il problema più urgente da affrontare per un'associazione culturale al momento sia difendere l'opportunità di arricchire il patrimonio culturale italiano.

Sono sempre stata consapevole di risultare noiosa nelle mie previsioni sociali apocalittiche, forse troppo influenzate in anni giovanili dalla lettura di Aldous Huxley. Pare però evidente, almeno alla sottoscritta, che momentaneamente il problema più cogente non sia quello di distinguersi dalle paludate consuetudini accademiche o avvicinarsi il più possibile non dico ad un ideale di cultura positivista o pasoliniana, ma almeno al buon funzionamento della meritocrazia.

Il problema più urgente ora è quello di continuare a scrivere, ad avere opinioni e a poterle mostrare apertamente senza venire sottoposti a fermo o portati in questura affinché si possano prevenire reati e disordini sociali.

Una prova recente di questo timore reverenziale per il padrone che la «cultura» non dovrebbe avere è il rifiuto da parte di Einaudi di pubblicare l'ultima fatica di Saramago: l'opera conterrebbe infatti «illazioni sul premier».

« Quello della libertà è un dominio insidioso: l'illusione di autosufficienza, l'uso che si presume esclusivo della ragione critica e la deriva nell'autocompiacimento sono gli eccessi opposti all'imbolsimento istituzionale »

Tutto ciò non solo disgusta, ma dimostra come anche la logica del profitto di alcune grandi case editrici, ormai purtroppo integrate economicamente in ciò che tutto tritura e distrugge, sia andata a gambe all'aria. Siamo tutti a conoscenza del fatto che Saramago non solo è autore da *best seller*, ma anche da *long seller*; logicamente una qualsiasi casa editrice dovrebbe trovare conveniente pubblicare un autore dotato di un tale talento.

Eppure, anche la giustificazione economica retrocede di fronte alla ragione di stato; e per esser precisi di uno stato, a mio avviso, post fascista, che non si veste di segni dittatoriali evidenti, ma manovra subdolamente e obnubila le coscienze fin dai tempi di *Drive In*.

Ora francamente credo sia troppo tardi per fermare la catastrofe, ma penso anche che chi si pone il nobile obiettivo di fare cultura non possa non tentare di combattere questa piaga.

IV ~ Paolo Ruffino

In questo discorso vi sono almeno due prospettive. La prima mette a fuoco lo sfondo, dove si vedono i frutti di secoli di progressivo irrigidimento della cultura in compartimenti stagni, suddivisione dei saperi in arti, scienze, dipartimenti e pubblicazioni. Tarando la lente sul primo piano, si vedono invece i casi singoli, come *Gorgòn*. Da questa prospettiva, la linea tracciata da *Gorgòn* vuole essere trasversale, e tagliare in modo inusuale la forma assunta dalla conoscenza.

Come se non fosse abbastanza, *Gorgòn* lo fa senza una strategia: parte dal basso, non ha potere istituzionale, non offre soluzioni, servizi, utilità alcune. Nonostante tutto, sul lungo termine, credo che un progetto come questo non abbia di che temere. I sentieri, quando iniziano ad essere percorsi senza tentennamenti, diventano strade sicure per chi viene dopo. Il processo cresce in modo esponenziale, fino a che non ci ritrova magari ad essere il bersaglio delle sovversioni altrui. Tuttavia, visto che siamo sul primo piano, quello in cui le forme ancora non si sono consolidate, occorre anche ragionare sul breve termine.

E nel breve termine bisogna rispondere ad una domanda: qual è il pubblico di *Gorgòn*?

Anche gli oggetti di lusso possono avere un pubblico definito, esplicito. Trovare una risposta chiara a questa domanda non vuol dire impacchettare *Gorgòn* in un'attenta strategia di mercato e venderlo al miglior offerente sulla piazza. Significa domandarsi, piuttosto, perché uno studio innovativo dovrebbe ambire a comparire su *Gorgòn*, piuttosto che stare all'ombra offerta dagli ombrelloni accademici.

La strada è in salita, ma è percorribile. Dalla nostra abbiamo un interesse crescente per la multidisciplinarietà, anche nel pubblico accademico. Abbiamo le possibilità offerte dalla Rete, che attenuano i limiti di disponibilità di fondi per quel che riguarda la promozione. Resta però la questione, molto concreta, di trovare una tattica che porti Gorgòn a essere sia innovativa che comunicabile, sia approfondita che divulgativa. Indicare una via nuova e' un'impresa coraggiosa, ma se si parla da soli, e se nessuno ci si riconosce, si rischia di essere a propria volta «talpe cieche e ostinate».

V - *Moreno Tiziani*

Ammetto di essere in fondo un nichilista culturale.

A furia di chiedermi cosa sia la «cultura», ho rinunciato – come del resto hanno fatto tanti altri antropologi – a darne una definizione per osservarne le risultanti: decisamente molto più interessante che non arrabattarsi su definizioni che lasciano il tempo che trovano. Se ne discute ancora nel mondo accademico, o almeno in certi suoi ambiti, e ciò fa pensare. Fa pensare sul fatto che chi se ne voglia discostare incappa negli stessi errori dell'accademismo. Gli estremi a volte si toccano e combaciano, non fosse altro che chi cerca nuove vie si è formato nell'ombra di quegli accademici che tanto snobba.

Una premessa così nichilista, appunto, era necessaria per capire cosa – e come – *Gorgòn* può dare rispetto ad altri progetti, fermo restando che la prima volta che conobbi questo «mostro acefalo» fui affascinato dalla sua originalità. A suo modo, *Gorgòn* possiede la stessa originalità che colpisce in certe cosmogonie antiche o miti primigeni.

« I bisogni cambiano, si creano dal nulla, cosi come i desideri: è legittimo dunque convincersi che ci sia spazio per un discorso che colpisca al ventre e lavori per la "bellezza dell'espressione" »

Un mostro che divora, *a la* Kronos, oppure un *monstrum* nato per indicare una via editoriale nuova e a suo modo ammonire i viandanti ancora sulla vecchia? Questo dipenderà da chi ne regge le parti; queste persone dovranno portare in sé alcuni connotati degli eroi mitologici, e dovranno rivelarsi testardi, coriacei, morsi dal fuoco della vittoria, baciati dagli dei; oppure, accettare di essere detestati dalla sorte.

Gorgòn potrebbe essere un ventre di sangue nel momento in cui riuscisse a costruire una rete interdisciplinare – e non multidisciplinare – capace di coagulare attorno a sé le giuste teste pensanti; non, dunque, un'interdisciplinarità «all'italiana», in cui una persona fa tutto, ma un approccio in cui ogni «eroe mitologico» contribuisce con le sue qualità al successo del viaggio argonautico-editoriale.

Inutile darle ora una forma tassonomica precisa: come ogni specie appena nata, *Gorgòn* va lasciata libera di esprimersi, trovare le sue direzioni evolutive e collocarsi in una sua nicchia ecologica con un suo pubblico. E in virtù delle sue invidiabili caratteristiche, *Gorgòn* ha la rara opportunità di crearsi un pubblico, anche al di là delle banali considerazioni di marketing: nell'era della Grande Rete, cogitare sulla segmentazione del mercato e sul modo più efficace di comunicare diventa superfluo: è il lettore a fare la rivista (*web*) e non viceversa.

Tutto ciò potrà accadere solo se *Gorgòn* saprà evitare l'autocompiacimento, incluso quello che si annida nella sperimentazione, e saprà mediare la sua indole mitologica con la mortalità degli esseri umani.

VI - *Marco Benoît Carbone*

Sono state evocate alcune tra le strade – e relativi baratri – che *Gorgòn* potrebbe dover affrontare nell'immediato futuro.

Sono d'accordo con la lucida lettura di Francesca Salsi, specialmente a proposito dell'importanza dei mezzi – tecnici, economici, politici – necessari all'affermazione di ogni visione del mondo. E però, proprio per questo motivo, non penso che *Gorgòn* abbia – o avrà mai – il potere di «sanare» in qualche modo o di influenzare in misura significativa il panorama culturale – Francesca Coraglia, come me, potrebbe auspicarlo – soprattutto perché *Gorgòn* sembra perseguire molto meglio la sottrazione del valore; ma anche perché, a passare dall'altro lato, rischierebbe di credere di più nel valore del *mythos* che in quello del *logos*.

Chiaro che quello della libertà è un dominio insidioso: l'illusione di autosufficienza, l'uso che si presume esclusivo della ragione critica e lo snobismo solitario additati da Paolo – nonché la deriva dell'autocompiacimento esorcizzata da Moreno – sono l'eccesso opposto del parassitismo istituzionale e costituiscono davvero i rischi più insidiosi per *Gorgòn* (meglio la morte effettiva che non la pseudo vita vegetativa di tante insipide accozzaglie).

In questo senso il proposito resta proprio quello di esigere sempre di più – non solo dalla rivista in quanto campo di trasformazione, ma anche dalle singole istanze che si esprimono su *Gorgòn* – un'aderenza forte alle «regole del gioco»; perché sono proprio quelle a costituire, per converso, la base dei margini di libertà effettiva, della contestazione proficua delle regole, dello scontro disciplinare.

Uno dei possibili appellativi pensati per *Gorgòn* era appunto quello di *Rivista di cultura policefala* (e, dunque, *acéphale*); tra questo proposito e l'avvertenza di Roger Caillois – pensatore trasversale per eccellenza, e che

proprio in quanto tale si era accorto dei rischi ai quali ci si espone avventurandosi in percorsi centrifughi – si gioca la posta di *Gorgòn*, che si sforza di passare dal dire al fare.

Ci riuscirà, a mio avviso, se diverrà un vivaio di pensieri pericolosi, da affidare poi a altri circuiti; e se la traiettoria gratuita del suo progetto gratuito si rivelerà bella e coinvolgente nella sua noncuranza verso un destino ben definito.

VII – Francesca Salsi

Nell'opera *L'ordre du discours*, Foucault (1971) afferma che in ogni società esistono procedure che controllano, selezionano, organizzano la produzione del discorso, precisamente per blandire il suo potere e la minaccia che vi è inscritta. È una forma di potere che si esprime nel presentarsi neutrale, nel disciplinare impercettibilmente l'individuo attraverso discorsi a cui non è possibile replicare.

Il dispositivo foucaultiano è un assemblaggio eterogeneo di discorsi, istituzioni, decisioni regolamentari, affermazioni scientifiche, proposizioni filosofiche, morali, filantropiche – «del detto come del non detto». Senza mancare di riconoscere l'esistenza di discorsi dominanti (concepiti dalle istituzioni), è nell'ambito dell'intero corpo sociale che il discorso emerge e si afferma; allo stesso tempo viene riformulato, riproposto, modificato, generando in ogni caso delle resistenze.

« Più che pensare secondo una visione in cui ci si dibatte tra il soddisfare l'accademismo o evangelizzare il volgo, meglio pensare alla possibilità di essere un tramite, un nodo di una rete capace di trasmettere un messaggio potente »

È difficile affrontare la questione del potere foucaultiano, al centro ancora oggi di dibattiti inesauribili: quello che tuttavia mi sembra interessante ai fini di questa discussione è l'importanza che, all'interno della sua analisi, arriva ad assumere la capacità del soggetto di resistere a un potere omnipervasivo.

Occorre per Foucault – ed è questo il sostrato delle mia proposte per *Gorgòn*, altrimenti inspiegabilmente guardinghe – ridefinire il concetto di agentività, rinunciando a vedervi uno spazio di piena libertà e declinandolo in senso relazionale e dinamico. Nel momento stesso in cui il discorso produce la soggettività (individuale, come di gruppo e di associazione) esso crea anche possibilità d'azione e di espressione, che tuttavia non si pongono mai esteriormente a una relazione con il potere.

Alla luce di queste premesse sarebbe allora presuntuoso, oltre che ingenuo, pensare che *Gorgòn* abbia i mezzi per affermare, da sola, la propria visione del mondo. Concretamente auspicabile è piuttosto che *Gorgòn* si ponga al centro di una rete: per quanto deboli o corruttibili, esistono (in Italia e, meglio, all'estero) altri progetti, spesso ancora all'ombra delle università. Una visione forse davvero troppo disincantata, la mia, per ammettere che qualsiasi discorso possa rimanere libero, almeno nel lungo periodo. E troppo sospettosa, anche, per pensare che *Gorgòn* possa sfuggire alle moderne leggi del marketing e della comunicazione: la cura della veste grafica, per quanto gratuita e non strategica, non porta forse già con sé messaggi chiari e ben guidati?

VIII – Paolo Ruffino

Mi sembra si possa ormai tessere almeno una trama possibile: per scansare i rischi dell'empasse in cui un progetto come *Gorgòn* rischierebbe di restare confinato bisogna sia fare rete attorno ad esso – e cioè creare un legame con possibili collaboratori, personalità, e con il pubblico reale e possibile – sia sfruttare la Rete per ovviare ai limiti di risorse e costruire un progetto indipendente.

Sulla questione della cura grafica, non credo nessuno abbia voglia di snobbare una presentazione d'impatto; dopotutto, la presentazione è parte cruciale del dialogo di qualunque tipo, con chicchessia. Ci vuole sicuramente cinismo, ma anche una buona dose di ottimismo. Chiedersi se ci sia bisogno di *Gorgòn* è una domanda mal posta, o che non ha risposta. I bisogni cambiano, si creano dal nulla, cosi come i desideri. E dunque *Gorgòn* dovrà essere capace di credere nei propri mezzi e convincersi che ci sia bisogno di lei, che ci sia spazio per la diffusione dei saperi,per un discorso che colpisca al ventre e per la "bellezza dell'espressione".

Francesca S. giunge a conclusioni tutto sommato pessimistiche, ma mi pare che lo scenario che si delinea da qui sia tutt'altro che triste. Tutto sta nel mantenere salde le premesse da cui si parte (altrimenti, certo, ci si corrompe, nell'editoria come in ogni ambito della vita).

A questo punto si potrebbe discutere di quale sia la strategia migliore da adottare. Se concentrarsi su dei nodi cruciali, come le case editrici o le istituzioni, oppure sforzarsi di diffondere «a pioggia», basandosi su un concetto ampio di passa parola. Le due prospettive non si escludono a vicenda, si tratta solo di tradurle in un programma operativo.

X – Moreno Tiziani

Il punto di forza di una rivista nata sul web, e in fondo per il web, risiede nella flessibilità: da una parte non c'è bisogno di soppesare limiti editoriali relativi al formato, dall'altra non ci si deve preoccupare, fino a un certo punto, del tipo di pubblico che legge le pagine telematiche.

Ciò che ora viene comunemente definito «web 2.0» – espressione che, in sostanza, delinea una fruizione del web più semplice e rapida rispetto al passato, ma non certo diversa – permette nel contempo di formare una Rete di persone molto più ampia rispetto a quella dei singoli lettori, favorendo scambi e soprattutto collaborazioni difficilmente realizzabili attraverso canali più tradizionali. Paradossalmente, da un punto di vista antropologico, è più facile spiegare le reti di relazioni sul web secondo parametri etnologici consolidati che non seguendo le ipotesi dei guru della nuova informazione.

Più che pensare in termini dualistici, secondo una classica visione neoplatonico-occidentale, in cui ci si dibatte tra il soddisfare l'accademismo o evangelizzare il volgo, meglio pensare alla possibilità di essere un tramite, per quanto possibile, e nel contempo un *hub*, o nodo, di una rete calibrata per trasmettere un messaggio potente. E l'*hub* è proprio il ventre di sangue che ritorna nel corso di questo agòn.

Gorgòn assolverebbe in tal modo alla sua visione policefala senza doversi piegare a logiche precostituite, mantenendo una sua indipendenza di pensiero e di mezzi.

Certo, occorrerebbe riflettere con maggior attenzione sulla forma che l'intero progetto vorrebbe prendere, ovvero sul livello di permeabilità che la presentazione editoriale di *Gorgòn* può permettere a collaboratori e lettori e sulla facoltà di questi di veicolare liberamente il proprio pensiero.

Nel Web la forma non equivale al contenuto, ma è un mezzo di espressione: se l'indipendenza del progetto scaturisce da una neutralità che permette il passaggio di ogni informazione, si rischia di divenire inutili quanto apatici. Una prospettiva che non favorisce sicuramente il tam tam mediatico e non promette trasmissioni «virali» del proprio messaggio. Per fortuna, *Gorgòn* non sembra fatta per la neutralità.

XI – Marco Benoît Carbone

Sulla scorta dell'interessante discorso di Moreno, dico la mia su divulgazione, cultura, forma e sostanza.

Gorgòn è nata come una sperimentazione dettata da pura passione personale; non era pensata per sostenere la crescita che ha avuto, e alcuni dei limiti che affliggono la sua prima incarnazione sono le vestigia di uno slancio reso a tratti scomposto dalla scarsità di risorse.

L'idea originaria era quella di liberarsi in prima persona da snobismi e perbenismi che accompagnano la ricerca intellettuale e artistica – anche dove viene negata a livello teorico ogni insensata barriera tra cultura alta e bassa, perbene e volgare, sacra e profana, nella pratica si continua a confermarla – e questa idea si è evoluta nel volere offrire la possibilità di farlo a chi ne ha voglia: con rigore, ma anche estremismo.

« GORGÒN *dimostrerà di aver raggiunto i suoi obiettivi quando anche i suoi lettori, fruitori, collaboratori e autori diventeranno a loro volta* "*acefali e dunque policefali*" »

Un certo spettro idealistico del sapere finisce con l'erigere barriere rispetto alla materia sanguinolenta da cui prorompe; che si tratti di argomenti scomodi o della semplice prospettiva linguistica nell'affrontarli poco cambia, perché nei fatti le esperienze che più profondamente connotano la nostra esperienza – erotismo, egoismo e violenza, potere, parentela e politica, diversità e conformità, corporeità, malattia e morte, religione e blasfemia, limitatezza e insensatezza – sono nella maggior parte dei casi espunte dalla cultura o edulcorate dal modo di presentarla.

Penso che la frattura tra mondo culturale e pubblico sia illusoria, oppure colpa di chi ha perso, o non ha mai avuto, un gusto per la bellezza espressiva, per il lato del sapere non separato dall'arte, che oltre a essere strumento tecnico e utile può scegliere di esaltare l'inutilità necessaria dell'immaginazione.

Nelle scelte estetiche *Gorgòn* continuerà a fare a meno di scusanti per mascherare l'assenza di un elita-

rio gusto per il terribile, e a rivolgersi a un pubblico che non ama tradurre lo studio in sciatteria personale o in isolamento dalla vita.

Da questo punto di vista auspico che il suo pubblico possa essere sempre più coautoriale; e tuttavia, ritenendo non infinito il novero di collaborazioni auspicabili, auspico che *Gorgòn* resti, come avevo già avuto modo di dire, una rivista *non per tutti*.

XII – Francesca Salsi

Riassumo il mio pensiero sul progetto di *Gorgòn* prima che diventi ciò che non è, e cioè una presa di posizione pessimistica, cinica, o triste.

Semplicemente - e in questo la lucidità con cui Foucault ha affrontato il tema del potere (anche quello intellettuale) mi è stata d'aiuto – volevo ribadire che la libertà di *Gorgòn* non dovrebbe venire dall'essere in un qualche modo fuori (o contro), ma dall'essere un progetto di valore.

Mai vorrei cadere nella trappola della decostruzione a tutti i costi, o nel cinismo, o nella tristezza; né vorrei che le insicurezze della mia generazione, quella dei figli del marketing, mi inducessero a confondere intellettuali per piazzisti. Non sono assolutamente timori paralizzanti, i miei. Anzi, l'entusiasmo per *Gorgòn* non è mai venuto meno. E non verrà certo meno nel caso in cui la rivista si apra all'università, all'editoria, o a qualsiasi altra collaborazione. Anzi: come ho già detto, ogni forma di dialogo dovrebbe essere auspicata, valorizzata e perseguita.

Un'ultima cosa su cui forse non sono stata chiara. La provocazione sulla veste grafica era, appunto, una provocazione. Che Marco abbia fatto delle scelte forti, e abbia ammirevolmente sfidato la limitatezza delle risorse, non penso sia da mettere in discussione; così come nessuno oserebbe non riconoscere l'importanza dell'impatto visivo per una rivista.

Questo però non significa che forma sia necessariamente sostanza. Guardiamo piuttosto alla forma per quello che è, con ironia, e concentriamoci sul contenuto, perché è di quello che dobbiamo occuparci per superare le barriere che sono stata erette tra la profondità del sapere e la bellezza dell'espressione.

XIII - Paolo Ruffino

La discussione volge al termine e mi riservo un pensiero personale conclusivo. Penso che *Gorgòn*, da questa discussione, esca come un progetto dal proposito invidiabilmente suicida: intransigente con se stesso, impopolare e malsano, ma anche votato alla diffusione, bello e forse persino «utile». Il proposito di perdere la testa non equivale a viaggiare senza una linea guida, ma è esso stesso un manifesto programmatico. E dunque, che si vada avanti su questa strada; e che si sia acefali, per diventare policefali.

XIV - Moreno Tiziani

Concordo con la chiosa di Paolo, aggiungendo che *Gorgòn* dimostrerà di aver raggiunto i suoi obiettivi quando anche i suoi lettori, fruitori, collaboratori e autori diventeranno, a loro volta, "acefali e dunque policefali". Il progetto esperienziale di *Gorgòn* dovrebbe spostarsi indifferentemente dal mondo *online* a quello *offline* in maniera sanguigna, onirica, quanto più sinestetica.

Già mentre scriviamo il progetto assume nuove forme e germoglia nuovi stimoli; la linfa porta ossigeno a nuovi rami; l'augurio è che le radici di questo progetto si allarghino a sufficienza per controbilanciarne la chioma, e che resti intatta l'intensità di emozioni e intenti. Marco ha assunto giuste posizioni che enunciano e sintetizzano ciò che è *Gorgòn*, facendosi carico di una sfida non da poco: il farsi tramite tra modi diversi di concepire e interpretare la realtà. L'augurio è che si sia davvero all'alba di una nuova e proficua era gorgonica.

Amazzonomachia, cratere a volute a figure rosse, *ca.* V secolo a.C.

La *Signora di Efeso* o
Artemide, *Potnia Theròn*,
Museo di Instanbul.

Gorgone, frontone del Tempio di Artemide, Museo di Corfù, Grecia.

Jean-Pierre Vernant

LA MORTE NEGLI OCCHI

Figure dell'altro nell'antica Grecia

Ed. it., Il Mulino, Bologna 1987

~ *Scheda critica a cura di* **Marco Benoît Carbone** ~

Nel quadro della vasta bibliografia prodotta da Jean-Pierre Vernant sulla mitologia greca, *La morte negli occhi* si presenta quasi come una sintesi ideale. Opera agile e ispirata, per nulla incline alla proliferazione o complicazione teorica, *La mort dans les yeux* (questo il titolo originale, per i tipi di Hachette, Paris 1985) è animata da un pensiero capace di affondare elegantemente fino al cuore del materiale mitologico come una lama di rara scorrevolezza, facendo del tutto a meno di ipertrofiche analisi.

Il tema dell'Altro rispetto all'Identico, rispetto a quel *principium individuationis* che nel pensiero di Vernant è il fulcro della transizione dal pensiero mitologico a quello filosofico-razionale, resta sempre sullo sfondo. La riflessione è in questo senso su una cosmologia che è ancora cosmogonia, su un razionalismo che continua a essere pervaso dal terrore dell'indistinto e del caotico. Vernant procede per genealogie e opposizioni, accostando al comparativismo filologico del mito (letto in Omero, Erodoto, Esiodo) l'impostazione strutturalista che lo aveva contraddistinto dalla pubblicazione della sua precedente e fondamentale opera, *Origini del pensiero greco* (SE, Milano 2007).

La morte negli occhi di cui parla Vernant è la semplicissima, eppur terrificante interpellazione *dell'uomo da parte dei dubbi* che il mito, specchio e amplificazione del dramma di identità umano, ha condensato nelle sue più elementari e potenti maschere. Gli dei-maschera della mitologia greca costringono l'uomo, e il suo stesso modello di umanità, al confronto con l'indistinto, il caotico, l'anormale.

La tensione tra civiltà e selvatichezza espressa dal dramma dell'animale umano è condensata in Artemide, dea della caccia, mediatrice dello straniero distinto dall'uomo della società, figura degli stati liminari tra età adulta e adolescenza, tra umanità e stato ferino.

Il contatto dell'uomo con l'estasi del divino si esprime in Dioniso, che irrompe nel quotidiano come una perturbazione delirante, un ribaltamento liberatorio e, al tempo stesso, la riconferma esorcizzante e socialmente accettabile di un temporaneo rientro in una condizione orgiastica e presociale, rituale, panica.

La gorgone, infine, un grottesco, orrido simbolo dell'estrema alterità, rappresenta con il suo sguardo inaffrontabile, portatore di paralisi e morte, il puro terrore del caos, lo smarrimento nel non-senso.

Concentrato di interferenze teriomorfe, abisso della potenza di morte, guardiano liminare tra il mondo dei vivi e il mondo dei morti, Medusa è la perdita dell'identità nel più irreparabile dei disordini: essa vigila sul regno di Persefone ai confini del ventre oscuro di una terra di voragini popolate da mostruosità, ultima e definitiva incarnazione di una genealogia di spauracchi prodotta dalle teogonie greche.

Una volta decapitata dall'eroe, la testa della gorgone esibita da Atena diventa il vessillo egìoco della domesticazione del furore bellico e il simbolo stesso di quella furia: un'interpellazione terrificante, che costringe alla resa o alla disfatta, al rientro nell'inorganico a mezzo paralisi o morte.

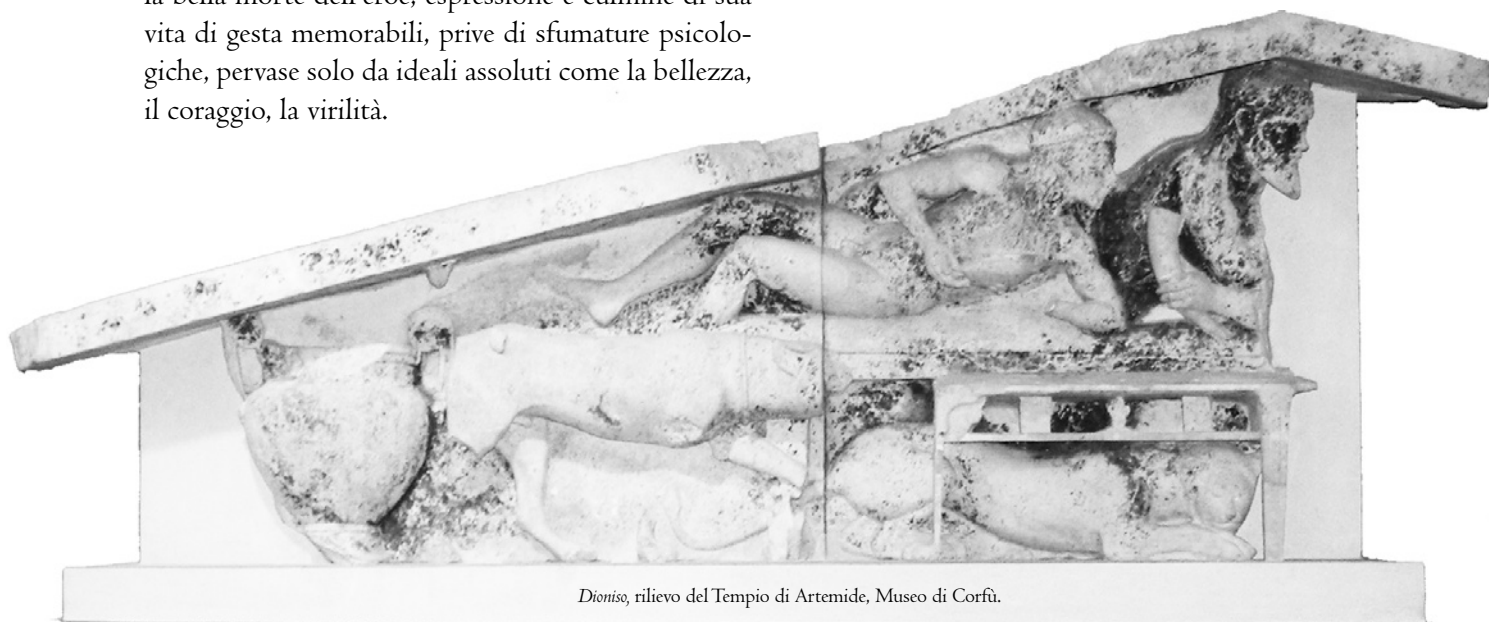
Vernant riesce a fare emergere con assoluta trasparenza l'universalità della riflessione dell'antica Grecia intorno alla natura umana. Dominato da un senso naturalistico della teurgia, da una forma di mitologizzazione della natura, il pensiero greco sull'uomo è come un continuum privo di approdi ultimi. La variazione, la bellezza e ributtanza delle forme di vita procedono in parallelo, mentre le commistioni tra umano, bestiale e divino si agitano tra apollineo e dionisiaco, tra uranico e ctonio, in un terrore sacro privo di orizzonti finalistici.

Resta da affidare alla complessità che le compete la nozione di alterità, che pur rimanendo - come Vernant ribadisce - «vaga e troppo indistinta» a un primo approccio, pure non è affatto anacronistica «nella misura in cui i Greci l'hanno conosciuta» visto che il duplice effetto della morte, ideale e terribile, altro non è che la risposta ad essa nella vita. Così, la morte è sempre uno «scandalo cosmico», al quale si oppone la bella morte dell'eroe, espressione e culmine di sua vita di gesta memorabili, prive di sfumature psicologiche, pervase solo da ideali assoluti come la bellezza, il coraggio, la virilità.

La «bella morte» si contrappone a quella dei senza nome, che non verranno mai più ricordati dalle voci della comunità dei vivi. Ma anche così non c'è alcuna, reale salvezza dall'oblio. Lo stesso Achille, emblema dell'eroismo, una volta confinato nell'Ade confina a Odisseo, che lo interpella richiamandolo con un'offerta di sangue rituale, che avrebbe preferito essere l'ultimo dei servi rimanendo in vita piuttosto che regnare sulla totalità dei morti. Achille vorrebbe rimanere per sempre nella vita perchè la bella morte, il destino eroico, la restituzione alla genealogia dell'esistenza umana contro lo smembramento del senso, il tentativo di affrancarsi dall'oblio sono strumenti di esorcismo a loro volta caduchi.

In questo senso, la riflessione di Vernant sul destino umano è anche un monito a riconsiderare la questione del titanismo romantico e del satanismo letterario, in cui la moderna letteratura si è dibattuta, ritrovando nel labirinto di questo problema un filo che il pensiero greco della *hybris,* dell'eroe e della nemesis aveva abbondantemente iniziato a dipanare.

L'idealità della morte greca si spiega in definitiva, secondo Vernant, con il tentativo di confinarne il pensiero e l'orrore più lontano possibile.

La gorgone, che la morte rappresenta meglio di qualunque altra figura, è una raffigurazione tanto terribile quanto grande è lo sforzo di contenerla ed esorcizzarla. Come l'eroe non esiste senza mostro, senza la morte non esiste la vita, e l'uomo non può definirsi come tale se non affrontando il suo agghiacciante strillo, l'orribile interferenza tra umano e bestiale e il suo insopportabile ghigno, oscillante «tra l'orrore del terrifico e il ridicolo del grottesco».

Dioniso, rilievo del Tempio di Artemide, Museo di Corfù.

Larva di *Papilio Troilus* dagli ocelli mimetici simili ad occhi.

Roger Caillois

L'OCCHIO DI MEDUSA

L'uomo, l'animale, la maschera

Ed. it., Raffaello Cortina, Milano 1998

~ *Scheda critica a cura di* **Paolo Ruffino** ~

Su *Gorgòn* ci si è occupati in numerose occasioni dei saggi di Caillois. A proposito de *Il mito e l'uomo*, in cui è contenuto un saggio seminale sulla mantide religiosa, si era discusso del metodo adottato da Caillois, e delle conseguenze teoriche e concettuali della prospettiva eretica sul mondo e sui miti adottata dall'autore. *Gorgòn, si parva licet*, si propone qualcosa di simile, al punto tale che è possibile rinvenire in questo testo larga parte delle suggestioni che la orientano.

Il mito e l'uomo si completa con un'altra opera: *L'occhio di Medusa*. In questo testo i saggi si propongono di discutere il tema del mimetismo inaugurato da Caillois con l'analisi della mantide religiosa. Il volume, a differenza del primo, raccoglie scritti meno lontani tra loro, meno dispersivi, e più focalizzati su un tema centrale. Di conseguenza sarebbe bene pensare a questo lavoro come a un compendio o un approfondimento rispetto al lavoro iniziato nella raccolta precedente; in ogni caso, è soprattutto attraverso l'analisi parallela di questi testi – l'uno più centrifugo, l'altro più organico – che che è possibile oggi, a nostro avviso, interpretare l'opera di Roger Caillois.

La maggiore aderenza ad un argomento specifico non si traduce nell'assenza dell'usuale vertigine che Caillois riserva magistralmente al lettore.

Pur discutendo un soggetto apparentemente limitato, Caillois riesce ad attraversare studi di entomologia e di antropologia con la leggerezza propria dello «sguardo trasversale» che lo distingue. Se l'artificio è ottenuto grazie ad una mirabile scorrevolezza del testo, dal punto di vista concettuale Caillois disegna però parabole ampie, lascia orme profonde, visita altezze che fanno tremare i polsi. Non è un'esagerazione sostenere che leggendo questo testo si riesce a avere paura di un saggio scientifico. Parlando di insetti e di popolazioni lontane, Caillois parla di noi, e lo fa in modo sconvolgente.

Seguendo Caillois nella sua disamina del mimetismo animale e della sua relazione con i miti dell'uomo ci si sente inevitabilmente coinvolti nella discesa in un abisso imperscrutabile. Quando Caillois illustra una tendenza all'inorganico della materia vivente (alla base del mimetismo, ma anche dell'erotismo e dei fenomeni religiosi), è evidente come non se ne possa apprendere l'origine senza sgomento.

Fulgoridae crododilia dotato di escrescenza mimetica simile a una testa.

L'opera (ed. or., *Medusa et C^ie^*, Éditions Gallimard, 1960 Paris) si apre con una nota metodologica. L'intera questione del mimetismo è affrontata per sviscerare la questione dell'antropomorfismo: l'intento viene chiarito in apertura, e il primo problema che l'autore nota a proposito della letteratura sul mimetismo deriverebbe dalla lettura di un fenomeno naturale attraverso fallacie interpretative antropocentriche.

La prima tendenza errata relativamente al mimetismo sarebbe quella a considerarlo come una pratica orientata all'utile, ovvero alla sopravvivenza. Gli insetti, e la natura in genere, si dovrebbero comportare quindi solo in un'ottica di massima efficienza nel processo di conservazione della specie. Da questa prospettiva ne deriva anche che l'uomo ne uscirebbe con un vantaggio tanto grande quanto fasullo: quello di far parte dell'unica specie capace di agire per puro svago, diletto o ricerca «artistica». In poche parole, mentre gli animali possono permettersi soltanto di dover sopravvivere, l'uomo deterrebbe l'esclusiva per tutto ciò che attiene il campo dell'inutile.

L'antropomorfismo, tuttavia, non si ferma qui. Perché di fronte all'evidenza che il mimetismo, spesso e volentieri, non serve affatto a preservare la specie (constatazione che Caillois matura da ampie analisi zoologiche, che dimostrano come la correlazione tra mimetismo e sopravvivenza sia in ultima analisi priva di sostanziali nessi causali o statistici), si deciderebbe allora di attribuirlo ad una «svista» dell'uomo.

In questo senso sarebbe lo sguardo umano a vedere dei fenomeni complessi, come quelli mimetici, dove essi non esistono, al punto di costruire miti attorno a questi; in realtà, i mutamenti degli animali non sarebbero che degli accidenti privi di significato.

Questo si pone tuttavia in contraddizione, secondo Caillois, con le manifestazioni mimetiche di molti insetti, così efficaci e universali da un punto di vista comunicativo da impedire che se ne possa parlare solo in termini di un'iper-codifica da parte di chi, umano, osserva e interpreta. La smentita delle interpretazioni in cui Caillois denuncia fallacie argomentative è condotta attraverso un procedimento affinato negli anni, anche attraverso l'analisi del gioco.

I Giochi e gli Uomini, la sua opera forse più celebre, era incentrata sugli esseri umani, ma Caillois vi aveva già offerto esempi e accostamenti validi per molte altre forme di vita. La spiegazione proposta da Caillois è, in sostanza, la più semplice e scomoda. L'autore sostiene infatti che, molto semplicemente, non esiste alcuna spiegazione. Le attività mimetiche degli animali sarebbero dovute agli stessi impulsi per cui gli esseri umani dipingono quadri e costruiscono artefatti. Certo, rimarrebbe una grande differenza: se le farfalle non possono scegliere il disegno delle loro ali,

un pittore può preferire un soggetto ad un altro, una tecnica piuttosto che un'altra. Su questa differenza di libero arbitrio si può basare una defizione di essere umano. Quanto al resto, non è possibile attribuirgli altri elementi di elezione.

Il mimetismo diventa quindi un carattere di affinità, piuttosto che di differenziazione. L'insetto che trascina sul dorso una cartilagine delle fattezze di un altro insetto o animale non ne ricava alcun vantaggio; o addirittura può esserne svantaggiato. Eppure, quella è la sua maschera, e non è semplicemente «come se» ne indossasse una. Pur completamente inconsapevole, l'insetto è spinto a generarla dalle stesse leggi della natura che provocano che le popolazioni umane fabbrichino volti fasulli, inscenando drammi per un pubblico perfettamente consapevole di

Caligo Prometheus

assistere ad una messa in scena. Certo è che nel caso degli insetti si tratta di una «moda», dice Caillois, che muta nei millenni e non con le stagioni. L'accostamento tra l'attività umana e le insegne degli insetti, e la loro riconduzione a un'unica tendenza generale della natura, potrebbero apparire scandalosi e difficili da accettare. Alzi la mano chi non ha studiato, sin da bambino, che gli istinti animali sono lucidi e letali, e che i mutamenti delle specie basati solo su un principio di sopravvivenza e adattamento all'ambiente. Eppure, i casi esposti da Caillois (coerenti con una visione rizomatica dell'evoluzione delle specie, tutt'altro che orientata alla massima efficienza possibile) non possono che mettere in crisi questa concezione, rivelando un abisso che, dal mondo animale, investe l'uomo e la sua stessa conoscenza del mondo naturale. Buona parte de *L'occhio di Medusa* è dedicata a approndire queste acquisizioni attraverso una catalogazione dei diversi tipi di mimetismo. L'autore ne individua tre: travestimento, mimetizzazione e intimidazione (rinviamo alla lettura dell'opera per un approfondimento delle singole categorie).

L'intimidazione, al quale l'autore presta maggiore attenzione in questo testo (probabilmente perché alle prime due manifestazioni Caillois aveva già dedicato altri studi) consiste nell'atterrimento dell'avversario attraverso i mezzi mimetici. In questa prospettiva Caillois affronta un'analisi degli «ocelli», i ricorrenti simboli circolari che appaiono sulle ali delle farfalle, oltre che sulle livree di innumerevoli insetti, nel mondo animale e nei mascheramenti umani.

Dagli ocelli prende piede uno studio che fa eco al più celebre saggio di Caillois sulla mantide religiosa. Caillois ricollega infatti i miti umani e la frequenza con cui ricorre questo segno circolare, e cerca di rileggere sotto una nuova ottica il mito di Medusa. L'occhio del mostro, capace di pietrificare chi lo guarda, sarebbe coerente con quell'elemento circolare. Perseo, dominando la gorgone grazie allo specchio, fa sua la testa del mostro e la usa a sua volta come un mezzo offensivo.

Come in un rito di iniziazione, in cui al non iniziato è proibito assistere al processo di mascheramento, il superamento del rito implica il diventare adulti e dunque, come Perseo, a essere autorizzati a usare la maschera.

Lo sguardo di Medusa ricorrerebbe negli insetti, capaci di atterrire, ipnotizzare e «pietrificare» le proprie prede con le proprie semplici proprietà fisiche, quanto negli uomini, con la differenza che questi ultimi devono costruire e dominare questa funzione dal punto di vista mitologico, proprio di una specie «pensante». La presenza della paura del segno circolare, che porta alla vertigine, immobilizza e pietrifica, costituisce però al di la delle specificità un chiaro elemento di continuità nella natura.

L'occhio di Medusa è una delle dimostrazioni più eclatanti del fatto che leggere Caillois è come partire per un viaggio senza ritorno. Che uomini e animali facciano parte di un'unica natura può sembrare scontato, ma le conseguenze di questa apparente ovvietà si rivelano nella loro inquietudine quando le prospettive e le scienze «diagonali» dell'autore obbligano a rimettere in discussione ogni scontatezza nel modo di concepire il senso ultimo di questi fenomeni e i mezzi stessi di chi si propone di interpretarli.

SABBATICA *è una comunità dell'eterno ritorno.*

SABBATICA *è un punto di ritrovo verso un nuovo calendario umanistico, libero, edonistico.*

SABBATICA *raccoglie materiali, riflessioni e artefatti sulla festa, il mito, il sacro, il magico.*

SABBATICA *vuole ririvive il rituale in ogni tempo e in ogni luogo.*

SABBATICA *vuole liberare le feste da ogni patina edulcorante.*

SABBATICA *vuole scoperchiare il rivolgimento ed evocare la catastrofe dei valori.*

SABBATICA

È UN'ASSOCIAZIONE CULTURALE ISPIRATA ALLA BELLEZZA, ALLA RAGIONE, ALLA DIVERSITÀ.

SABBATICA VUOLE ESALTARE LE INDIVIDUALITÀ E LE LORO ESPRESSIONI, PROMUOVERE L'EDONISMO E L'EUDEMONISMO, IL LAICISMO E IL SECOLARISMO.

SABBATICA NASCE PER ESPLORARE IL SACRO E IL PROFANO, IL MITO E IL GIOCO, L'EROTISMO E L'INDIVIDUALISMO.

La RUOTA DELL'ANNO *è un ciclo delle feste, delle stagioni e degli eventi astronomici: non un modello esatto, ma un affresco di palinsesti, visioni diverse del tempo, della festa e del sacro.*

SABBATICA *si propone come luogo di interpretazione critica del senso del tempo, verso la rinconquista di un calendario slegato da maledizioni teologiche e anguste negazioni della vita.*

L'elezione della RUOTA DELL'ANNO *non è un assunto metafisico o irrazionalistico, ma una rivendicazione della relatività del tempo, della festa e del sacro nella loro umana inesattezza.*

WWW.SABBATICA.ORG

L'ANNO ANTISTORICO DEL CALENDARIO ATTICO

CICLICITÀ E TEMPO NELLA GRECIA PRECLASSICA

~ *Scheda sabbatica a cura di* **Marco Benoît Carbone** ~

« Il tempo reale non esiste. Anche il Sole non lo concepiamo in tempo reale, perchè la velocità della luce è relativa. Come tutto. In questo senso, la realtà è inconcepibile »
~ Jean Baudrillard ~

Formalizzato nell'antica Atene, il calendario attico è un artefatto astronomico dalle caratteristiche decisamente peculiari. La concezione del tempo che presentava e il modo in cui si offriva come sistema di spiegazione e razionalizzazione dei cicli naturali si presentano molto coerenti rispetto a elementi fondamentali del pensiero greco, e anzi potrebbero chiarirli. Lungamente dimenticato, il modo di intendere il tempo di questo calendario rappresenta probabilmente una delle risorse fondamentali, ma meno consapevolmente sfruttate, attraverso le quali fondare un'analisi storica, sociale e culturale della civiltà antica preclassica.

Il calendario attico è stato messo a punto nella πόλις, intorno a quelli che in accordo alla dominante datazione gregoriana contemporanea corrispondono al IV e V secolo a.C. Nel trattarsi di un calendario pregregoriano, di questo il calendario attico costituisce comunque una delle basi, uno degli anelli che, nell'evoluzione della formulazione dell'anno nella storia umana, conducono ai successivi calendari romani, giuliani e contemporanei.

La documentazione storica di questo sistema di datazione lo riporta all'importanza e influenza di Atene, di cui il calendario era profonda espressione scientifica, sociale e culturale. Tuttavia, il calendario attico può comunque essere considerato anche l'espressione di una più generale cultura greca antica del tempo, in quanto le πόλεις offrivano al riguardo del calendario differenze di entità tutto sommato ridotta.

Il calendario attico, con le sue varianti e declinazioni, fa riflettere in chiave problematica alla visione particolaristica delle stagioni, della vita politica e degli eventi sociali, come pure agli aspetti sociali della regione ellenica che lo determinarono. Tra le caratteristiche che rendono questo calendario decisamente atipico per il modo in cui siamo abituati a concepire l'anno ce n'è una che confligge in maniera molto evidente con la nozione gregoriana: l'inizio dell'anno, per il calendario attico, non era univoco né prestabilito. Il cosiddetto capodanno non si limitava a non corrispondere affatto al mese di Gennaio del calendario gregoriano (secondo questo sistema, infatti, il primo mese dell'anno, Hekatombaion, inizia più o meno in corrispondenza con la metà dell'attuale Giugno, e cioè il giorno successivo all'osservazione della prima luna nuova dopo il solstizio estivo): il primo dell'anno, infatti, *non era una data*, nel senso che non era neppure stabilito in un giorno prefissato. L'inizio dell'anno, piuttosto che

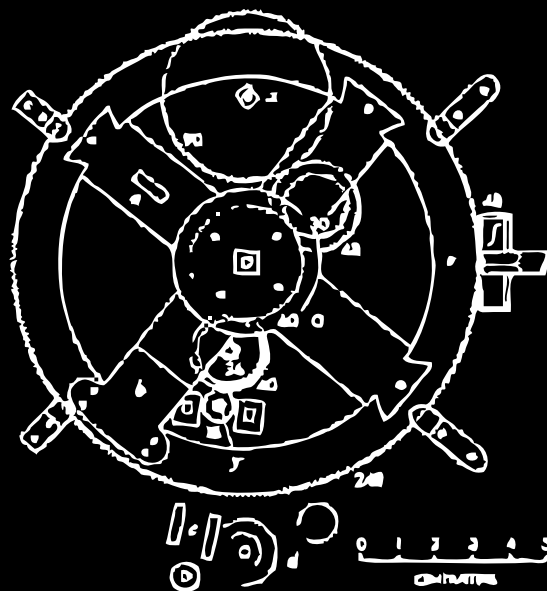
Riproduzioni del reperto del cosiddetto *meccanismo di Antikythera*, risalente al I o II secolo aC.

previsto in termini ordinali, era strettamente legato all'osservazione empirica del ciclo della luna rispetto al solstizio (il punto astronomico in cui il variare della traiettoria del sole rispetto all'orizzonte sembra rallentare completamente fino a fermarsi). Questa correlazione tra gli eventi è evidentemente variabile e avrebbe portato allo spostamento in avanti contino dei mesi attici, con oscillazioni di anche a un mese rispetto alla regolarità tipica del nostro calendario corrente.

Tutti i calendari si offrono come strumenti per razionalizzare, spiegare e prevedere all'interno di regolarità fenomeni evidenti come il variare tra giorno e notte, ben manifesti come il variare delle fasi lunari, empiricamente registrabili come gli equinozi, i solstizi, l'anno solare o i movimenti degli astri. Ogni calendario è un'intercessione tra l'osservazione dei cicli astronomici, degli effetti diretti sulla natura, delle stagioni, dei giorni e la vita di una società. Esistono, così, o sono esistiti, calendari solari (persiano), lunari (islamico), sincronizzati con il pianeta Venere (egiziano antico), decisamente semplici e fondati sulla settimana (ebraico), ognuno frutto di una civiltà, di una cultura, di una società.

Il calendario attico era «genealogicamente» vicino all'antico calendario islamico. A differenza di questo, però, non poteva offrirsi come un calendario puramente lunare, in cui i mesi arretravano rispetto alle stagioni. La causa era la più netta connotazione dei cicli stagionali nell'area greca rispetto ad aree geografiche più ampie: i mesi sarebbero slittati eccessivamente rispetto all'anno solare, visto che questo si presentava anche più lungo di una decina di giorni rispetto alla somma dei cicli lunari. La cosa fu risolta senza troppi patemi raddoppiando, ogni tre anni, l'occorrenza di un mese, così da avere un anno di tredici mesi per ristabilire i conti.

L'elasticità nell'osservazione empirica diretta delle singole occorrenze astronomiche si presenta, come si vede, come un tratto fondamentale dell'intelletto al lavoro sul calendario attico, e si accompagna a un forte pragmatismo, rispetto al quale pare alieno l'intelletto proiettato sull'orizzonte storico e della prevedibilità del tempo che è strettamente connaturato al calendario gregoriano. Tale pragmatismo è senz'altro da leggere anche nel fatto che ogni anno e ogni mese venivano proclamati in tempo reale, essendo estraea alla πόλις una concezione del futuro che si rivolgesse a periodi molto lunghi. Esistevano, ovviamente, gli orizzonti storici e il senso del futuro, ma erano perlopiù legati alla regolarità delle feste, delle legislazioni e degli even-

ti sociali, di cui le quadriennali Panathenaia rappresentavano l'esempio più importante per Atene e, probabilmente, quello esteso sull'arco temporale più ampio.

Pur avendo avuto luogo un'evidente constatazione delle irregolarità cicliche che derivano dal tentativo di ingabbiare in cicli la complessità astronomica, non vi era stato uno sforzo di pari complessità per renderne conto – esattamente il compito che sarà assunto dal calendario gregoriano e dalla sua capacità di opporre anni bisestili, intervalli di correzione ed eventi fissi a un orizzonte temporale in ultimo inoggettivabile. All'imprevedibilità era stata opposta la pura e semplice sistemazione in corso in accordo all'evento empirico.

Il tempo attico è così un tempo in cui non si osserva che l'inizio di un ciclo, destinato a ritornare senza fare affidamento a un orizzonte prevedibile assoluto. Questa *forma mentis* è parimenti rintracciabile nella visione dei mesi che, invece di essere concepiti come semplici sequenze di trenta, trentuno o ventotto giorni, erano costruiti in una sequenza circolare, riferita a sua volta alla luna. Il satellite orbita intorno alla Terra per circa 29 giorni e mezzo e, per questo motivo, i mesi non avevano una durata prefissato. Questa veniva invece dichiarata al termine del mese stesso, in corrispondenza con l'osservazione del ciclo, secondo una logica circolare in base alla quale l'ultimo giorno corrispondeva al primo del mese successivo. Lo stesso modo di contare i giorni rifletteva questa lettura chiaramente attenta all'aspetto continuo, e non lineare, del ciclo corrispondente. Al Noumenia, il primo giorno, seguivano le fasi di luna crescente, piena e calante suddivisi in decine, ma il ventesimo giorno corrispondeva a un giorno doppio, «iniziale» e «finale», che coincideva con un conto alla rovescia fino all'ultimo, «vecchio e nuovo». L'eventuale raddoppiamento dei giorni cruciali o il loro assorbimento in un gior-

no unico determinavano volta per volta la durata del mese in accordo con il ciclo della luna. È una visione «in corso» del tempo, invece che prefissata; ciclica, invece che lineare; con un'enfasi sull'osservazione continua e una natura formalizzante debole, estranea a paradigmi storici e finalistici, al τέλος temporale assoluto; una concezione del ritorno radicalmente diversa da quella scrittura della storia – e contemporanea creazione di un orizzonte lineare di senso – che è alla base di un'altra concezione del tempo: quella cattolica. Con quest'ultima il calendario gregoriano, più sofisticato, minuzioso e scrupolosamente predittivo, condivide innegabilmente, anche se problematicamente, l'episteme. Nel calendario gregoriano, solare e legato alle stagioni, l'oscillazione diventa regolarità, mentre l'irregolarità viene sussunta in un orizzonte in cui assume un senso sistematico. Fanno da esempio il calcolo della pasqua, l'uso degli intervalli bisestili, o i relativi aggiustamenti in corso che coinvolgono gradi di complessità sempre maggiore per dare conto delle frazioni tra i 365 giorni ufficiali e le discrepanze con i cicli. Ma anche l'ancoraggio storico delle feste principali, la vocazione all'istituzionalizzazione e temporalizzazione della festa e dell'evento.

Una prova ulteriore della visione empirica e pragmatica alla base del calendario attivo, talmente «giocherellona» da ispirare anche la penna satirica di Aristofane, è l'assenza voluta, o il mancato sviluppo, di un'integrazione comune tra i mesi lunari, le feste principali (spesso dipendenti dai cicli produttivi, agricoli e naturali e quindi soggette a slittamenti rispetto ai mesi) e il calendario amministrativo. La durata e inizio di quest'ultimo erano perlopiù indipendenti dal calendario naturale o, meglio lasciati in uno stato di indeterminata coincidenza e organizzati in dieci mesi tra i trentasei e i trentanove giorni. C'era quindi una specie di laicismo autarchico, evidentemente legato alle sovranità delle singole città stato, tant'è che l'adozione di un calendario amministrativo comune avviene più tardi e sulla base dei cicli naturali, e va attribuito al consolidarsi di più nette logiche di scambio e commercio.

Il calendario gregoriano è il più moderno frutto dell'evoluzione e universalizzazione dei calendari occidentali, dell'affermarsi di uno sguardo capace di stritolare la ciclicità e ricomporla, con una serie di sofisticati accorgimenti, in funzione della registrazione storica e della previsione. È evidente invece che il calendario attico era slegato da un intento universalistico, spesso strettamente locale, privo di un intento normativo o predittivo forte e caratterizzato da una visione debole ed elastica della storia, in cui è appunto il ciclo, e non il τέλος, a farla da padrone.

Decisamente meno complesso e sosfisticato del calendario gregoriano, il calendario attico potrebbe essere letto in una chiave evoluzionistica e finalistica come una tappa necessaria, e da superare, verso l'approdo a un calendario «esatto», caratterizzato da un orizzonte storico interamente registrabile e intelligibile, ancorato a un evento e proiettato verso un altro. E invece è tutto il contrario: perchè una volta sgombrato il campo da impostazioni rigidamente finalistiche e positivistiche, la sofisticazione del calendario gregoriano si legge con altrettanta facilità secondo un etimo negativo del termine; e diventa l'applicazione forzosa di un finalismo gratuito e vacuo a un cosmo che si offre al nostro orizzonte come un meccanismo ben più complesso, nel quale ricopriamo un ruolo non necessariamente centrale, o comunque diverso dalla volgare e gratuita iscrizione in una linea.

È quindi al calendario attico, e non a quello gregoriano, che dovrebbe rivolgersi chiunque voglia intraprendere un tentativo di rifondare il tempo e la vita liberandoli da tetri debiti metafisici, celebrazioni fittizie e datazioni arbitrarie: l'immanenza del ritorno, così finemente compresa dal calendario attico, disconosce l'orizzontalità del tempo cristiano e dei suoi eventi; e strappa via l'uomo dal regno dei fini.

I MESI DEL CALENDARIO ATTICO

Hekatombaion (GIUGNO~LUGLIO)
Metageitnion (LUGLIO~AGOSTO)
Boedromion (AGOSTO~SETTEMBRE)
Pyanepsion (SETTEMBRE~OTTOBRE)
Maimakterion (OTTOBRE~NOVEMBRE)
Poseidon (NOVEMBRE~DICEMBRE)
Gamelion (DICEMBRE~GENNAIO)
Anthesterion (GENNAIO~FEBBRAIO)
Elaphebelion (FEBBRAIO~MARZO)
Mounichion (MARZO~APRILE)
Thargelion (APRILE~MAGGIO)
Skirophorion (MAGGIO~GIUGNO)

LETTURE ULTERIORI

Hannah, R., *Greek and Roman Calendar. Constructions of time in the classical world*, Duckworth, London, 2005.

Mark Blessed
IL MIO SOLE

Il mio sole
non è il sole
che incornicia i sorrisi
che vi prosperano tenui sul viso
e che illumina lieve i vostri piccoli orizzonti
e che nutre morbidi i fiori nei vostri giardinetti
e che distende le vostre ombre
rassicurante sul mondo.

Il mio sole
è il sole
che vi sforma il cranio
e che vi ustiona lo sguardo
e che arroventa la terra su cui vi essiccate
e che vi priva dell'ombra e della vita.

da *Nascite e morti* (inedito, 2004-5).

Ἥλιος, dio del sole, su un cratere a calice a figure rosse, *ca.* v secolo a.C., British Museum, Londra.

GLI AUTORI
DEL MONOGRAFICO

Marco Benoît Carbone escogita polemiche da quando era al Liceo. Si è laureato a Bologna, dove frequenta il Master in editoria della Scuola superiore. È pubblicista e si interessa di antropologia, culture estreme, storia delle idee e teorie autoriali.

Mark Blessed è il *mastermind* della band *industrial rock* THE MARK~BLESSED. Lì, esprime il suo ruolo principalmente nella propaganda popolare, nella demagogia ritmica e nella produzione di istigazioni a delinquere.

Francesca Coraglia vorrebbe essere la reincarnazione di Aldous Huxley e crede ancora che le marmotte incartino la cioccolata.

Sara Damiani, tra le più autorevoli interpreti italiane del *gorgoneion,* è la curatrice de *I volti di Medusa,* per i tipi di Bruno Mondadori, nella collana LOCUS SOLUS. Collabora con l'Università di Bergamo.

Francesca Salsi, dopo un anno presso il dipartimento di antropologia della University of California, Los Angeles (UCLA), si è specializzata con una tesi in Antropologia del linguaggio a Bologna, dove frequenta il Master in editoria della Scuola Superiore. Sta cercando di liberarsi della sua ossessione per Jacques Derrida.

Sergio Padovani ha iniziato con la musica e poi il suono si è trasformato nel palcoscenico impietoso dell'immagine. Ha illustrato libri, prodotto scenografie e installazioni personali e partecipato, tra le numerose mostre, alla KUNSTMESSE di Salisburgo e all'ATELIER KKIEN di Milano.

Osvaldo Duilio Rossi si è laureato con una tesi sul sequestro di persona a scopo di estorsione. È autore per riviste e case editrici, scrive saggi e narrativa e si diletta di cyberpunk.

Paolo Ruffino si è laureato in Discipline semiotiche e si occupa di videogiochi, *digital culture, pranks* e *culture jamming*. Fa parte del gruppo IO/COSE (iocose.org). Per *Gorgòn,* è il curatore della rubrica ILINX ~ ELETTROSHOCK VIDEOLUDICI.

Marco Teti è dottorando di ricerca in Modelli, linguaggi e tradizioni nella cultura occidentale presso l'Università di Ferrara. È tra gli organizzatori del festival internazionale di arte elettronica THE SCIENTIST e tra i fondatori delle associazioni culturali LUDICA e FERRARA VIDEO&ARTE. Si occupa di teoria cinematografica e dei rapporti tra letteratura e cinema. Suoi articoli e saggi sono apparsi, tra le altre riviste, su *Annali di Lettere, Noema, Ocula* e *Gorgòn.*

Moreno Tiziani è presidente e socio fondatore dell'associazione di ricerca e divulgazione antropologica ANTROCOM ONLUS. È laureato in Scienze biologiche a indirizzo antropologico, si occupa di *web management* e si interessa di ecologia ed etologia umana, con particolare riguardo per l'antropologia della Rete. Ha scritto per il *Journal of Anthropological Sciences* e per *Antrocom, Online Journal of Anthropology.*

Firma di Sofilo su *dinos* a figura nera, ca. 570 BC, British Museum, Londra.

GORGÒN *è una rivista di critiche, arti, letterature, miti e mitologie, culture e antropologie, stili di vita estremi e oscuri, feste e costumi, ludismi e luddismi, tempi e anacronismi, sensi e satanismi.*

GORGÒN *è a cura di* SABBATICA, *un'associazione per il sacro ed il profano, il gioco e l'erotismo, il vizio e le virtù.*

In prima pagina: libera rielaborazione, gorgone del Tempio di Artemide, ~VIII a.C., Museo Archeologico di Corfù, Grecia.

Sabbatica and all *Ophidic alphabet* logos, art and graphic design by Mark Blessed; *Gorgòn* logo borrowed from Georges Bataille's *Acéphale*.

« Noi vagheggiavamo non so qual contagio vertiginoso ed effervescenza epidemica »

~ ROGER CAILLOIS ~